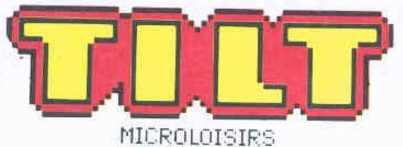

TILT
CONCOURS
TILT/ERE INFORMATIQUE
200 SOFTS A GAGNER
DOSSIER
LES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL
ACTION, CREATION, PASSION
80 LOGICIELS AU BANC D'ESSAI
USA 87
ATARI FOR EVER
M 3085 - 40 - 20,00 F
3793085020007 00400
N° 40 MENSUEL MARS 1987 - 20F - BELGIQUE : 140FB - SUISSE : 6FS - CANADA : 3,50$ CANADIENS - MAROC : 29,50DH - ESPAGNE : 550 PESETAS ISSN0753-6968


JACK EST DE
RETOUR





MICROLOISIRS

VITE ABONNEZ-VOUS

1 AN 11 NUMEROS POUR **198F** AU LIEU DE 249F

ET RECEVEZ EN CADEAU UN SUPERBE POSTER



OUI Je désire un abonnement d'essai d'un an à TILT.
Je bénéficie de conditions exceptionnelles et de plus je recevrai gratuitement en cadeau un superbe poster d'une illustration de TILT, format 48 × 64 cm qui me parviendra roulé sous tube hermétique.

PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR VOUS ABONNER DÈS AUJOURD'HUI

BON POUR UN ABONNEMENT D'ESSAI

**À COMPLETER ET RETOURNER À TILT
BP 73, 77987 SAINT-FARGEAU PTHIERRY CEDEX**

OUI Je désire m'abonner à TILT pour un an. Je recevrai 11 numéros normaux + 1 numéro hors-série : le Guide 1988 des Jeux et Micro, au tarif préférentiel de 198 F au lieu de 249 F (prix de vente au numéro).

DE PLUS TILT M'OFFRE GRATUITEMENT EN CADEAU UN SUPERBE POSTER EXCLUSIF TILT

☐ Ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT
☐ Je préfère régler plus tard sur facture

NOM ______________________

PRÉNOM ______________________

N° ________ RUE ______________________

____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

VILLE ______________________

N'OUBLIEZ PAS: Nous vous enverrons votre cadeau dès réception de votre règlement.

(Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés).
* Tarif étranger : + 87 F. Frais de port Train/Bateau.
Avion : nous consulter.

240

EDITEUR
• Tilt Microloisirs ... est ... édité...

clubs, échanges

CORRESPONDANCE RÉPONSE

Valable du 01-08-85 au 31-07-88

A utiliser seulement en France métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g.

URGENT

NE PAS AFFRANCHIR

T

ÉDITIONS MONDIALES
TILT
AUTORISATION N° 8535 77
77989 St FARGEAU PTHIERRY CEDEX



CHAQUE MOIS TOUS LES LOGICIELS DE JEUX, D'AVENTURE, DE SIMULATION, DE CRÉATION GRAPHIQUE ET MUSICALE, C'EST DANS TILT

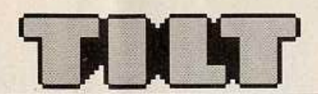
MICROLOISIRS

TILT teste pour vous impitoyablement tous les nouveaux logiciels et vous donne son hit parade.

Dans chaque numéro, des jeux à programmer vous-mêmes, des bancs d'essai soft et micro pour savoir acheter sans vous tromper et SOS Aventure qui vous aide à trouver les solutions des jeux les plus inextricables.

Chaque mois aussi un grand dossier et dans Tam-Tam-Soft toute l'actualité micro.





N° 40 MARS 1987

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Laurent Bernat, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Christophe Couasnard, Nicolas Costes, Laurent Decomble, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Frédéric Rivaux, Armel Roubeix, Laurent Schwartz, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste : Gérard Lavoir.
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Exécution : Chantal Renault
Assistante : Brigitte Bessette

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

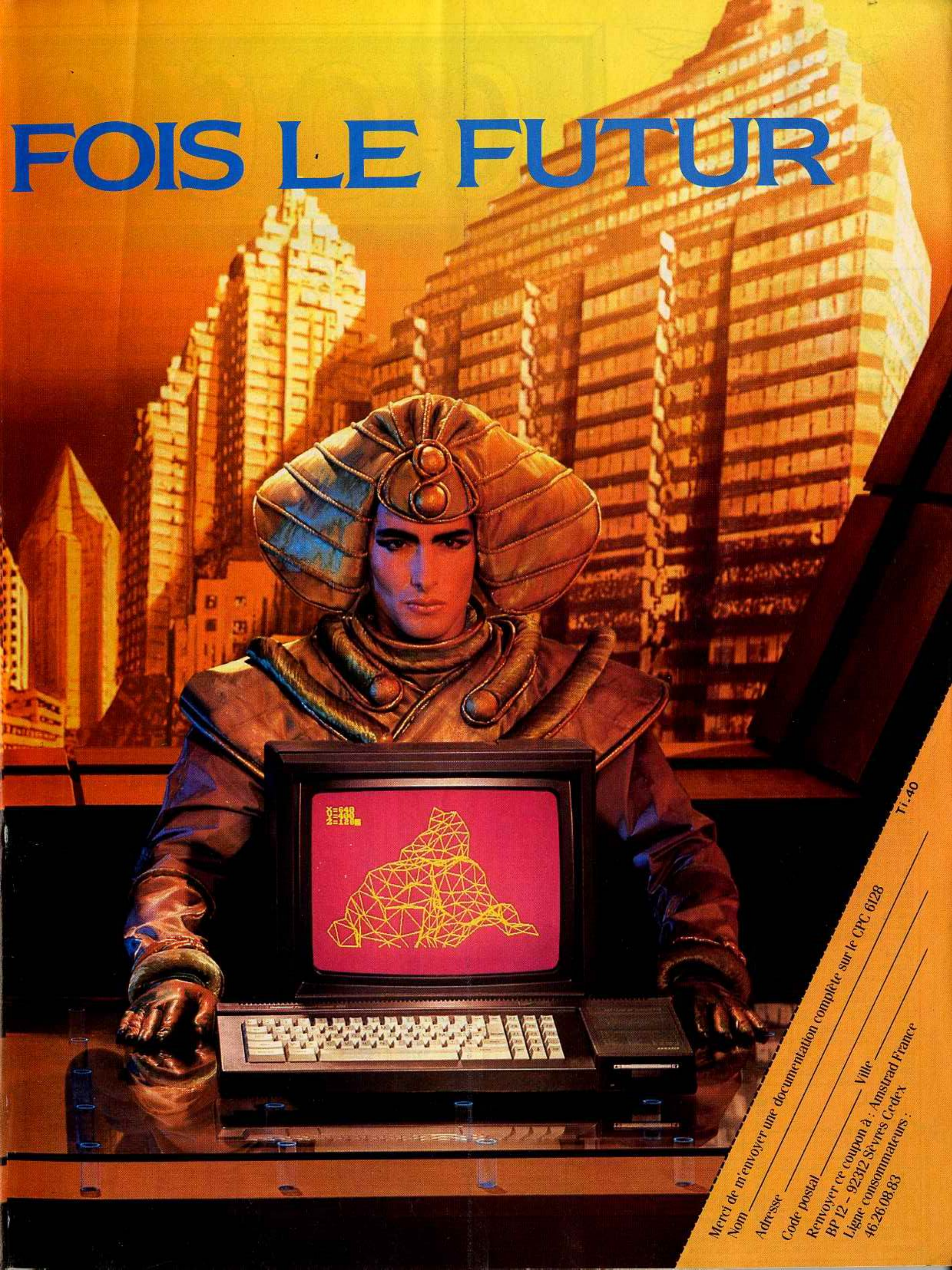
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général :
Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (prix unitaire : 70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT) adressé à :
Mondial manutention - Tilt
30, rue Cino-del-Duca,
94700 Maisons-Alfort.
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro : 110 000 exemplaires.

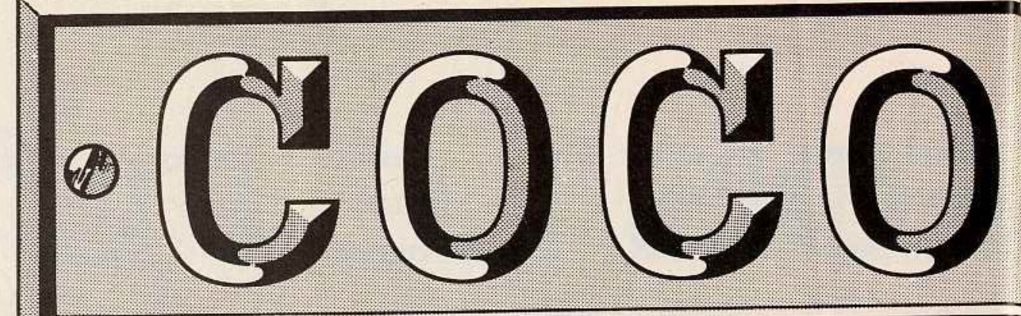
BVP
1985

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté en pages 3 et 4.
Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 1er trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure : I.M.M. A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.


FOIS LE FUTUR
Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83
Ti-40





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ∅ **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC K7

AGENT ORANGE	99
ANNALS OF ROME	140
ATHLETE	180
AMSTRAD ACADEMY	95
A.C.E.	120
ACROJET	89
AVENTURES DE JACK BURTON	95
AMERICA'S CUP	89
ASTERIX	120
ALIENS 2	95
AFFAIRE SYDNEY	145
BATTLEFIELD IN GERMANY	140
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	120
CAULDRON 2	79
COLOSSUS CHESS 4	140
DUEL	110
DONKEY KONG	89
DEEPSTRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
ELEVATOR ACTION	89
EXPLORER	130
ELITE FRANCAIS	190
FUTURE KNIGHT	95
GREAT ESCAPE	89
GAUNTLET	95
GRAND PRIX 500 cc	110
GOLIATH	99
GHOST'N GOBLINS	78
GREEN BERET	75
GOONIES	99
H.M.S. COBRA	259
HIT PACK	99
HACKER 2	130
IMPOSSABALL	89
INFILTRATOR	95
INTERNATIONAL RUGBY	120
INTERNATIONAL KARATE	89
JAIL BREAK	95
KAT TRAP	110
KONAMI COIN OP HITS	90
LES PASSAGERS DU VENT	290
LEADER BOARD	89
MURDER OFF MIAMI	89
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
MASTERS OF UNIVERSE	95
MIAMI VICE	85
MERCENAIRE	99
MISSION ELEVATOR	89
MOVIE	89
MEURTRES S/ATLANTIQUE	199
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180
ROBBOT	120
SHORT CIRCUIT	89
SHRINK MAN	99
SHAOLIN'S ROAD	99
SILENT SERVICE	88
SPACE HARRIER	85
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	92
STRIKE FORCE HARRIER	88
SPITFIRE 40	86
TENEBRES	99
T.T. RACER	120
THANATOS	89
TRIVIAL PURSUIT	190
TRAILBLAZER	88
THAI BOXING	85
TEMPEST	120
TOMAHAWK	94
THEY SOLD A MILLION 2	110
THEY SOLD A MILLION 3	115
WEST BANK	69
WARRIOR	95
WORLD GAMES	95
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
YIE AR KUNG FU 2	89
10th FRAME	89
1942	89
3D GRAND PRIX	88

AMSTRAD CPC DISK

ACROJET	145
A.C.E.	169
ANNALS OF ROME	180
AMERICA'S CUP	139
ALIENS 2	145
AVENGER	132
AFFAIRE SYDNEY	190
ATTENTAT	145
BATTLEFIELD IN GERMANY	190
BOB WINNER	169
BILLY BANLIEUE	164
BIGGLES	139
CAULDRON 2	130
COBRA	139
DEEP STRIKE	169
DANDY	149
DONKEY KONG	160
DEMAIN HOLOCAUSTE	235
DRAGON'S LAIR	130
DRUID	169
ELEVATOR ACTION	139
EXPLORER	170
ELITE FRANCAIS	270
FER ET FLAMME	245
FUTURE KNIGHT	145
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
GRAND PRIX 500 cc	180
GHOST'N GOBLINS	135
GOONIES	145
HARRY AND HARRY	169
HEARTLAND	170
H.M.S. COBRA	299
HIT PACK	155
HACKER 2	180
IMPOSSABALL	149
IKARI WARRIOR	139
INFILTRATOR	139
JAIL BREAK	145
KAT TRAP	149
KONAMI COIN OP HITS	145
LE MASQUE	179
LES MINES DU ROI AQUANTUS	190
LES PASSAGERS DU VENT 464/664	260
LES PASSAGERS DU VENT 6128	260
LEADER BOARD	139
LES AVENTURES DE JACK BURTON	150
LE PACTE	210
MURDER OFF MIAMI	139
M'ENFIN	179
MASTERS OF UNIVERSE	145
MISSION ELEVATOR	159
MEURTRES S/L'ALTLANTIQUE	270
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
ONE	190
SHORT CIRCUIT	149
SHRINK MAN	149
SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
STARSTRIKE 2	169
SAPIENS	180
SRAM 2	240
TENEBRES	145
T.T. RACER	149
TERRA CRESTA	139
TRIVIAL PURSUIT	270
TRAILBLAZER	128
THAI BOXING	129
TEMPEST	169
TOMAHAWK	145
THEY SOLD A MILLION 2	140
THEY SOLD A MILLION 3	145
WEST BANK	99
WINTER GAMES	145
WARRIOR +	145
XEVIOUS	139
YIE AR KUNG FU 2	149
10th FRME	145
1942	139
3D GRAND PRIX	140

COMMODORE 64

POWER CARTIDGE	475K
TSUSHIMA	490D
U.S.A.A.F.	õiùd
CHESSMASTER 2000	450D
BATTLEFRONT	460D
GULF STRIKE	390D
LEGIONNAIRE	460D
PANSER GRENADIER	530D
WINGS OF WAR	290D
MECH BRIGADE	540
ROAD WAR 2000	460D
BATTLE GROUP. US SSI	655D
JET US SUBLOGIC	570D
NEWSROOM US	390D
REACH FOR THE STARS US	460D
AGENT ORANGE	99C
AGENT ORANGE	149D
ACE OF ACES	99C
ACE OF ACES	149D
ACROJET	95C
ACROJET	149D
ALIENS 2	110C
ALIENS 2	160D
AVENGER	110C
AVENGER	160D
ASTERIX	110C
ASTERIX	169D
BOULDERDASH CONST. KIT	99C
BOULDERDASH CONST. KIT	149D
BARD'S TALES	195D
COBRA	89C
COBRA	145D
CAMELOT WARRIORS	130C
CRYSTAL CASTLE	95C
CRYSTAL CASTLE	145D
CHAMPIONSHIP WRESTLING	99C
CAULDRON 2	90C
DOUBLE TAKE	110C
DOUBLE TAKE	160D
DESTROYER	180D
DRAGON'S LAIR	99C
DRAGON'S LAIR	149D
DRAGON'S LAIR 2	99C
DRAGON'S LAIR 2	149D
DRUID	99C
DRUID	165D
ELEVATOR ACTION	89C
ELEVATOR ACTION	129D
ELITE	135C
ELITE	195D
FIELD OF FIRE	95C
FIELD OF FIRE	145D
FOOTBALLER OF THE YEAR	110C
FOOTBALLER OF THE YEAR	169D
FIRELORD	110C
FUTURE KNIGHT	110C
FUTURE KNIGHT	160D
FIST 2	95C
FIST 2	145D
FLIGHT SIMULATOR II Not. Fr.	570D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	250C/D
GEOS	490D
GAUNTLET	119C
GAUNTLET	169D
GALVAN	89C
GHOST AND GOBLINS	95C
GHOST AND GOBLINS	145D
GREEN BERET	89C
HYPABALL	99C
HOWARD THE DUCK	110C
HOWARD THE DUCK	169D
HACKER 2	99C
HACKER 2	175D
HEARTLAND	119C
HARRIER STRIKE FORCE	120C
HARRIER STRIKE FORCE	150D
INFILTRATOR	99C
INFILTRATOR	149D
INTERNATIONAL KARATE	69C
JAIL BREAK	95C
JUDGE DREDD	110C
JACK THE NIPPER	99C
JACK THE NIPPER	169D
LIGHTFORCE	99C
LIGHTFORCE	149D
LEGEND OF SINBAD	110C
LEGIONS OF DEATH	95C
LABYRINTH	190D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	120C
LES AVENTURES DE JACK BURTON	160D
LEADER BOARD	95C
LEADER BOARD	145D
MASTER GAMES	99C
MURDER OFF MIAMI	95C
MURDER OFF MIAMI	145D
MARBLE MADNESS	290D
MERCENARY COMPENDIUM	149C
MERCENARY COMPENDIUM	180D
MASTER OF UNIVERSE	119C
MASTER OF UNIVERSE	169D
MISSION ELEVATOR	95C
MISSION ELEVATOR	149D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	190C
MEURTRE A GRANDE VITESSE	230D
MUSIC SYSTEM	174C/D
PLATFORM PERFECTION	99C
RAID 2000	99C
RAID 2000	149D
RETURN TO OZ	99C
SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	99C
SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	145D
SHORT CIRCUIT	89C
SHORT CIRCUIT	145D
STREET MACHINE	110C
STREET MACHINE	140D
SUPER HUEY 2	95C
SUPER HUEY 2	145D
SOLO FLIGHT 2	95C
SOLO FLIGHT 2	145D
SHOOT EM UP	99C
STARGLIDER	160C
STARGLIDER	190D
SHANGAI	110C
SHANGAI	180D
SPACE HARRIER	99C
SPACE HARRIER	149D
SUPER CYCLE	99C
SUPER CYCLE	149D
SILENT SERVICE	95C
SILENT SERVICE	145D
SUMMER GAMES II	89C
SUMMER GAMES II	139D
TERRORS OF THE DEEP	99C
TERRORS OF THE DEEP	145D
T.T. RACER	169D
TRIVIAL PURSUIT FRANCAIS	190C
TRIVIAL PURSUIT FRANCAIS	270D
TOMAHAWK	99C
TOMAHAWK	169D
TASS TIMES	190D
THE ART STUDIO	160C
THE ART STUDIO	190D
TRAILBLAZER	95C
TRAILBLAZER	145D
THE PAWN	199D
THEY SOLD A MILLION 3	110C
THEY SOLD A MILLION 3	145D
THEY SOLD A MILLION II	95C
THEY SOLD A MILLION II	125D
UCHI MATA JUDO	99C
VIKINGS	99C
VIETNAM	99C
VIETNAM	149D
WORLD GAMES	119C
WORLD GAMES	169D
WINTER GAMES	89C
WINTER GAMES	139D
YIE AR KUNG FU 2	99C
10th FRAME	95C
10th FRAME	145D
1942	99C
1942	149D
1943	99C
1943	149D

ATARI 520 / 1040 STF

ART DIRECTOR	560
ARENA	325
BASIC G.F.A.	495
BLACK CAULDRON	390
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
BORROWED TIME	250
COMPILATOR G.F.A.	450
CHAMPIONSHIP WRESTLING	390
CAD 3D	450
CALCOMAT. TABLEUR Fr.	450
CHESS. PSION	320
DEEP SPACE	370
DATAMAT ST	450
D.E.G.A.S.	375
EDEN BLUES	320
EREBUS	230
ELECTRONIC POOL	250
EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES	950
EASY DRAW	1650
FIRST SHAPES	450
FIRE BLASTER	250
FLIGHT SIMULATOR II Not. Fr.	570
F15 STRIKE EAGLE	399
GATO	399
HARRIER STRIKE MISSION	590
HACKER 2	255
HOLE IN ONE	340
HACKER	250
JEWELS OF DARKNESS	230
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	475
K. SEKA. ASSEMBLEUR	465
LES PASSAGERS DU VENT	290
LITTLE COMPUTER PEOPLE	290
LEADER BOARD	270
MACADAM BUMPER	290
MEAN 18	430
MERCENARY COMPENDIUM FR	249
MIDIPLAY	576
MINDSHADOW	250
MUSIC STUDIO	340
NINJA	140
PHANTASIE	460
PHANTASIE 2	390
PAINTWORKS	320
PLUS PAINT ST	395
PRINT MASTER	400
PAWN	225
Q. BALL	210
QUASAR	220
RENEGADE	140
ROGUE	400
SOUNDWAVE 8	2990
S.D.I.	490
SKYFOX	390
STAR RAIDERS	350
STRIKE FORCE HARRIER	290
SPACE PILOT	180
SUPER CYCLE	390
SUPER TENNIS	280
SHANGAI	280
STARFLEET 1	690
STRIP POKER	240
SUPER HUEY	240
STAR GLIDER	250
ST KARATE	225
SILENT SERVICE	290
TEE UP	230
TURBO GT	180
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
TERRESTRIAL ENCOUNTER	170
TIME BLAST	140
TASS TIMES	590
TEXTOMAT	450
TIME BANDIT	250
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	340
WANDERER	220
WINTER GAMES	290
WORLD GAMES	290

NUT.



AMSTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de : COCONUT
Frais de port 20 F
RÉSERVATION POSSIBLE PAR TÉLÉPHONE
DES SPÉCIALISTES
UN CLUB (MOINS 10 %)

A.T.A.R.I.

ATARI ACES	120C
AZTEC	120C
AZTEC	175D
ARCADE CLASSICS	95C
AIRWOLF	95C
BEACH HEAD 2	169D
BOULDERDASH CONST. KIT	110C
BOULDERDASH CONST. KIT	180D
BOULDERDASH II	110C
BOULDERDASH II	180D
BRUCE LEE	144C/D
COLOSSUS CHESS 3.0	130C
CRUSADE IN EUROPE	160C
CHESSMASTER 2000	450D
FOOTBALL MANAGER	139C
FIGHTER PILOT	95C
F 15 STRIKE EAGLE	144C/D
FLIGHT SIMULATOR II Not. Fr.	675D
GOONIES	95C
GHOSTBUSTERS	120C
HARDBALL	120C
HARDBALL	190D
HACKER	95C
HACKER	145D
INTERNATIONAL KARATE	90C
INTERNATIONAL KARATE	149D
JEWELS OF DARKNESS	180C/D
KNIGHT OF THE DESERT	145D
KENNEDY APPROACH	144C/D
LEADER BOARD	110C
LEADER BOARD	169D
MAIL ORDER MONSTER	280D
MERCENARY COMPENDIUM	160C
MERCENARY COMPENDIUM	190D
NINJA	69C
PLATFORM PERFECTION	120C
POLAR PIERRE	120C
POLAR PIERRE	180D
RAID OVER MOSCOU	120C
RAID OVER MOSCOU	150D
RESCUE ON FRACTALUS	145D
RESCUE ON FRACTALUS	95C
SPITFIRE 40	110C
SPITFIRE 40	160D
SHOOT EM UP	120C
SUPER HUEY	120C
SUPER HUEY	180D
SOLO FLIGHT 2	110C
SOLO FLIGHT 2	160D
SILENT SERVICE	145D
SPY V SPY II	95C
SPY V SPY II	145D
SUPER ZAXXON	95C
SUPER GAMES (epyx)	180D
TOMAHAWK	110C
TRAILBLAZER	120C
TIGERS IN THE SNOW	145D
U.S.A.A.F	650D
ULTIMA 4	145D
VIETNAM	169D
WIZARD CROWN	480D
WARRIORS OF RAS	95C
ZORRO	95C

SPECTRUM

ALIENS 2	110
ANNALS OF ROME	140
AVENGER	99
ASTERIX	99
BATTLEFIELD GERMANY	140
BOBBY BEARING	90
BIGGLES	95
CRYSTAL CASTLE	99
COBRA	99
CITY SLIKER	120
CAMELOT WARRIORS	99
COLOSSUS CHESS 4	110
CAULDRON 2	89
DEEPSTRIKE	110
DRUID	95
DRAGON'S LAIR	99
EXPLORER	89
ELITE	179
FOOTBALLER OF THE YEAR	110
FUTURE KNIGHT	95
FAIRLIGHT 2	99
GAUNTLET	99
GHOST AND GOBLINS	99
HYPABALL	110
HACKER 2	110
HAIGHLANDER	99
HARRIER STRIKE FORCE	110
IMPOSSABALL	110
INFILTRATOR	99
JAIL BREAK	110
JACK THE NIPPER	110
JEWELS OF DARNESS	150
KONAMI'S GOLF	99
KONAMI'S COIN OP HITS	120
KAYLETH	99
LES LAUREATS	190
LEGEND OF KAGE	99
LEADER BOARD	99
LIGHTFORCE	129
MASTERS OF UNIVERSE	110
MARBLE MADNESS CONST. SET	140
PSI CHESS	149
REVOLUTION	89
SHORT CIRCUIT	89
SPECTRUM STINGERS	120
SILICON DREAMS	199
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	99
SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	95
SILENT SERVICE	95
TOBRUCK	99
THE HIVE	110
TOP GUN	99
TEMPEST	95
TRAITBLAZER	95
THEY SOLD A MILLION 3	99
T.T. RACER	110
THEY SOLD A MILLION 2	99
THE WAY OF THE TIGER	89
XEVIOUS	99
XARQ	120
YIE AR KUNG FU 2	95
1942	95

THOMSON

AVENGER	145	
ASTERIX	190	
AIGLE D'OR	175	
AIR ATTACK	150	
BACTRON	145	
BATAILLE DES BREVETS	190	
BARRY MC GUIGAN'S BOXING	140	
BEACH HEAD	189	
CHATEAU DE LA MORT (TO7/MO5)	120	
CHOPLIFTER	290	K
COLISEUM	140	
DIEUX DE LA GLISSE (MO6)	180	
DOSSIER BOERHAAVE	145	
DIEUX DU STADE	159	
DIEUX DU STADE 2	175	
ELIMINATOR	120	
EMPIRE	160	
FELONIES	180	
FLIPPER	140	
GRAND PRIX 500 cc	169	
GESTE D'ARTILLAC	245	
HACKER	145	
KID KIT	290	
KARATE	99	
LES CAVERNES DU THENEBE	145	
LES PASSAGERS DU VENT	285	
L'AFFAIRE SYDNEY	180	
L'AFFAIRE VERA CRUZ	149	
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	180	
L'EVADE DU TAPIOCATRAZ	180	
L'HERITAGE II	150	
LA MINE AUX DIAMANTS	145	
LA NUIT DES TEMPLIERS	145	
LAS VEGAS	195	
MISSIONS EN RAFALE	145	
MONOPOLY	175	
MINOTAURE	140	
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	195	
MANDRAGORE	195	
MEUTRE A GRANDE VITESSE	149	
MISSION DELTA	160	
MINER 2049	290	K
STONE ZONE	160	
SPINDIZZY	145	
SPEEDWAY	160	
SPACE SHUTTLE	260	
SAPIENS	165	
SAPHIR	145	
SUPR ANDROIDES	175	
SORCERY	145	
SCARFINGER	230	
SUPER TENNIS	175	
SORTILEGES	169	
T.N.T.	149	
TYRANN	150	
VAMPIRE	169	
VOL SOLO	185	
WAY OF THE TIGER	140	
X RAY	149	
YETI	160	
5ème AXE	120	
3D FIGHT	180	

THOMSON DISK

ASTERIX	260
BARRY MAC GUIGAN'S	210
BACTRON	195
BATAILLE DES BREVETS	240
DOSSIER BOERHAAVE	195
DIEUX DU STADE 2	195
DIEUX DE LA GLISSE	195
GREEN BERET	195
GRAND PRIX 500 cc	220
HACKER	240
KUNG FOU	195
KID KIT	290
KARATE	250
LEGENDE	195
L'AFFAIRE SYDNEY	240
LA MINE AUX DIAMANTS	240
LES PASSAGERS DU VENT	290
L'HERITAGE 2	210
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	195
L'AIGLE D'OR	225
M.G.T.	195
MONOPOLY	225
MEUTRE SUR L'ATLANTIQUE	320
MEUTRES A GRANDE VITESSE	250
MULTIPLAN TO8	690
PARAGRAPHE TO8	690
SOLEIL NOIR	220
SAPIENS	195
SPINDIZZY	195
SAPHIR	240
SORCERY	195
T.N.T.	195
VAMPIRE	240

IBM

ARCHON	390
BATTLE FOR NORMANDY	480
COMPUTER DIPLOMACY	650
CERTIFICATE MAKER	690
COMPUTER BASEBALL	280
CRUSADE IN EUROPE	480
CHESSMASTER 2000	550
CHAMPIONSHIP GOLF	550
FLIGHT SIMULATOR	690
GULF STRIKE	350
GALACTIC GLADIATOR	280
HACKER 2	224
INFILTRATOR	290
JET	665
KING QUEST III	490
KNIGHT OF THE DESERT	480
KARATEKA	320
LES PASSAGERS DU VENT	290
LODE RUNNER	350
NEWSROOM	750
PITSTOP 2	390
SPACE QUEST	350
SHANGAI	350
SOLO FLIGHT 2	450
SILENT SERVICE	299
TASS TIMES	460
WORLD GAMES	380
WORLD KARATE	346

APPLE

ARTICFOX	360
ADVENTURE CONST. SET	320
BALTIC 85	390
BROADSIDES	480
BATTLE OF NORMANDY	480
BOB N' WRESTLE	390
CARRIER FORCE	690
ELITE	360
FIGHTER COMMAND	690
FLIGHT SIMULATOR 2	570
GEOPOLITIQUE 1990	480
GUNSLINGER	380
KARATE CHAMP	390
LA GESTE DU BARDE	320
INFILTRATOR	390
MECH BRIGADE	690
MOEBIUS	520
NORWAY 1985	390
NAPOLEON CAMPAIGN	690
NORTH ATLANTIC 86	690
NEWSROOM	395
PHANTASIE 2	480
RAIL WEST	490
RDF 1985	390
SKYFOX	250
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
TIGER IN THE SNOW	480
TRILOGY OF APSHAI	320
ULTIMA 3	490
WINTER GAMES	260
WORLD GAMES	260

AMIGA

ARCTIFOX	395
ARCHON 2	450
ADVENTURE CONST. SET	395
ARENA	290
BARD'S TALES	450
BRATACCAS	350
BORROWED TIME	245
CHESSMASTER 2000	530
DEFENDER OF THE CROWN	580
DEEPSPACE	290
GRAND SLAM TENNIS	450
GRIDIRON FOOTBALL	590
KING QUEST 3	450
LEADER BOARD	290
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
MARBLE MADNESS	350
MINDSHADOW	220
MUSIC STUDIO	390
PAWN	290
SPACE QUEST	490
STRIP POKER	350
SHANGAI	280
SUPER HUEY	430
SKYFOX	395
TWO ON TWO BASKETBALL	490
TASS TIMES	390
TRILOGY OF APSHAI	450
WORLD GAMES	460

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

____

TÉL. ____________________

TITRES	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer	

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64** ☐ **SPECTRUM**



SPECTRUM INCROYABLE !

ENSEMBLE LES LAUREATS NF — **175 F**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET

KONAMIS GREATEST HITS NF — **95 F**
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF — **95 F**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION NF — **95 F**
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

SPECTRUM STINGERS NF — **95 F**
+ BRUCE LEE
+ ZORRO
+ CYBERUN
+ POLE POSITION

THEY SOLD A MILLION 2 NF — **95 F**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF — **95 F**
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME NF — **95 F**
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

NOUVEAUTES

ACROJET NF	95 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERUN NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
DOUBLE TAKE NF	79 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
GALVAN NF	79 F
GUNSLINGER NF	89 F
HUMAN TORCHE NF	89 F
IKARI WARRIOR NF	89 F
JAILBREAK NF	89 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	79 F
KAYLETH NF	89 F
KNIGHT RIDER NF	89 F
KONAMI'S TENNIS NF	79 F
LEADER BOARD NF	95 F
MAGMAX NF	79 F
PARALLAX NF	79 F
REBEL PLANETE NF	89 F
SARACEN NF	89 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
STREET HAWK NF	79 F
SUPERCYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	89 F
THE GREAT ESCAPE NF	79 F
WORLD GAMES NF	85 F

HIT PARADE

ANTIRIAD NF	75 F
AVENGER NF	95 F
BATMAN NF	75 F
BEACH HEAD 2 NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOMBJACK NF	85 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	89 F
COBRA NF	79 F
COMMANDO NF	75 F
DESERT FOX NF	95 F
1942 NF	79 F
GAUNTLET NF	95 F
GHOST N GOBELIN NF	79 F
HIGHLANDER NF	79 F
INFILTRATOR NF	95 F
KONAMI'S GOLF NF	79 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	89 F
MASTERS OF UNIVERS NF	89 F
MIAMI VICE NF	79 F
MOVIE NF	89 F
PAPER BOY NF	79 F
PING PONG KONAMI NF	89 F
POLE POSITION NF	85 F
REVOLUTION NF	85 F
RAMBO NF	85 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SKYFOX NF	79 F
TERRA CRESTA NF	79 F
THAI BOXING NF	89 F
THE GOONIES NF	89 F
THE DAMBUSTER NF	89 F
THE WAY OF EXPL. FIST NF	89 F
THE WAY OF THE TIGERS NF	89 F
TOP GUN NF	79 F
TRAILBLAZER NF	79 F
V!!! NF	85 F
WINTER GAMES NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	89 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU NF	79 F
ZORRO NF	85 F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 6 NF — **95 F**
+ ELECTRAGLIDE
+ FORT APOCALYPSE
+ TIME FLIP
+ DRELBS

ARCADE CLASSICS NF — **95 F**
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG
+ MR DO

SMASH HIT VOL 5 NF — **95/145 F**
+ ELECTRA GLIDE
+ MEDIATOR
+ CHOP SUEY
+ QUASIMODO

SHOOT THEM UP NF — **109 F**
+ SUPER ZAXXON
+ DROP ZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

ATARI ACES NF — **109 F**
+ ZORRO
+ UP N DOWN
+ SPY HUNTER
+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF — **109 F**
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB
+ GHOSTCHASER

Americana

OLLIES FOLLIES NF	35 F
SHAMUS NF	35 F
NEW YORK CITY NF	35 F
SCOOTER NF	35 F

NOUVEAUTES! C/D

Bataillon Commander NF	95/145 F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
GAUNTLET NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	145 F
FIGHT NIGHT NF	95/145 F
FIGHTER PILOT NF	95/125 F
GEMSTONE Warrior NF	ND/145 F
GREEN BERET NF	95 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
LEADERBOARD NF	95/145 F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145 F
QUESTRON	ND/145 F
SARACEN NF	95/145 F
SMASH HIT VOL 4 NF	95 F
SOLOFLHIGHT 2 NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TOAMHAWK NF	90/130 F
TRAILBLAZER	95/145
ULTIMA 4	ND/145 F
VIETNAM	ND/145 F

HIT PARADE

ALTERNATIVE realty NF	ND/145 F
BALL BLAZER NF	95/145 F
ELECTROGLIDE NF	95/135 F
GREAT US road race NF	99/145 F
HARDBALL NF	95/145 F
HUMAN TORCH NF	ND/145 F
KENNEDY Approach NF	145/145 F
KNIGHT of the desert NF	145 F
MERCENARY 2ND city NF	85/125 F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145 F
REBEL PLANETE NF	ND/145 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SPY VS SPY II NF	95/145 F
ASYLUM NF	95/145 F
BEACH HEAD NF	ND/145 F
GHOSTBUSTER NF	149 F
HACKER NF	95/145 F
MERCENARY NF	95/135 F
SPITFIRE ACE NF	95 F
STRIP POKER NF	95 F
WARRIORS OR RAS	95/145 F

THOMSON *

ALBUM THOMSON NF — **245 F**
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY

THOMSON NOUVEAUTES

AVENGER	145 F
FELONIES (MO)	135 F
HERITAGE II	145 F
KUNG FOU	115 F
LE DIEU DE LA GLISSE MO6	165 F
MISSION EN RAFALE	145 F
MONOPOLY	175 F
Q RISP (MO)	145 F
STONE ZONE	115 F
SUPER TEST Decathlon	149 F
YE AR KUNG FU 2	145 F
X RAY	139 F

HIT PARADE

BEACH HEAD	145 F
BOXING	145 F
DIEUX DU STADE	159 F
GREEN BERET	149 F
GRAND PRIX 500 CC	169 F
HACKER	145 F
SAPIENS	165 F
SCRABBLE	175 F
SORCERY	129 F
THE WAY OF THE TIGER	149 F
TNT	129 F
VAMPIRE	169 F
VOL SOLO (solo flight)	185 F
AIGLE D'OR	139 F
AFFAIRE SYDNEY	165 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
BACTRON	145 F
CHIMERE	145 F
CINQUIEME AXE	125 F
DIEUX DU STADE 2	179 F
DOSSIER BOERHAAVE	149 F
KARATE	175 F
LA GESTE D'Artillac	245 F
LA MINE AUX DIAMANTS	149 F
LAS VEGAS	195 F
Les cavernes de THENEBE	115 F
L'EVADE de Topiocatraz	115 F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165 F
LES PASSAGERS DU VENT	289 F
MANDRAGORE	195 F
MEURTRE SUR Atlantique	195 F
MEURTRE A GRANDE VTS	149 F
MGT	129 F
NUMERO 10 (Platini)	129 F
OMEGA Planète invisible	195 F
REFLEX	139 F
RUNWAY	145 F
SAPHIR	149 F
SORTILEGE	169 F
SPINDIZZY	145 F
SUPER TENNIS	175 F

NOUVEAU THOMSON DISK

ALBUM THOMSON NF — **295 F**
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY

5EM AXE	225 F
AFFAIRE SYDNEY	245 F
AFFAIRE VERA CRUZ	245 F
AIGLE D'OR	225 F
BACTRON	195 F
GRAND PRIX 500	225 F
GREEN BERET	195 F
KUNG FU	145 F
LA MINE AUX DIAMANTS	245 F
LEGENDE	195 F
Les cavernes de THENEBE	145 F
LES DIEUX DE LA GLISSE	195 F
LES DIEUX DU STADE 2	195 F
MGT	195 F
MONOPOLY	225 F
RUNWAY 2	195 F
SAPHIR	245 F
SAPIENS	195 F
SORCERY	195 F
SORTILEGES	245 F
SPINDIZZY	195 F
STONE ZONE	145 F
SUPER ANDROIDES	245 F
TEMPLE DE QUAUTLI	195 F
THE WAY OF THE TIGER	195 F
TNT	195 F
VAMPIRE	245 F
YE AR KUNG FU 2	195 F



COMMODORE 64 INCROYABLE !

ENSEMBLE LES LAUREATS NF — 175 F
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON
+ GREEN BERET

HIT PACK NF — 99/149 F
+ COMMANDO
+ BOMBJACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

ALBUM MELBOURNE NF — 115/145 F
+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ RED HAWK
+ STARION

ZZAP SIZZLER NF — 95 F
+ Z
+ MONTY ON THE RUN
+ BOUNDER
+ STARQUAKE

KONAMIS GREATEST HITS NF — 95/145 F
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF — 95/145 F
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

BRODERBUND BLASTERS NF — 99 F
+ KARATEKA
+ STEALTH
+ CHOPLIFTER
+ SPELLUNKER

ARCADE ACTION NF — 99 F
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF — 99 F
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB ST BACK
+ GHOSTCHASER

SHOOT THEM UP NF — 99 F
+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

ARCADE CLASICS NF — 95 F
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG
+ MR DO

THEY SOLD A MILLION 2 NF — 95/125 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF — 95/125 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME NF — 75/125 F
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

NOUVEAUTES! *

ALBUM GREMLIN NF	115/149 F
ALLEYKAT NF	89/129 F
ARCHONOID NF	89/135 F
BATAILLON Commander NF	95/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
BOMBJACK 2 NF	89/129 F
Champion Ship wrestling NF	95/145 F
CYBERUN NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95/145 F
EXPRESS RAIDER NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	95/145 F
FIRE LORD NF	89/129 F
FUTURE KNIGHT NF	95/145 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
HIGHWAY Encounter NF	85/145 F
HUMAN TORCH NF	89/129 F
IKARI WARRIOR NF	89/129 F
JAILBREAK NF	95/145 F
KAYLETH NF	95/145 F
KNUCKLE BUSTER NF	95/145 F
KONAMIS GOLF NF	89/129 F
KWAH (RED HAWK 2) NF	95 F
LEGEND OF KAGE NF	89/125 F
LEVIATHAN NF	95/145 F
GUNSHIP NF	95/145 F
MAG MAX NF	89/129 F
MASTER OF UNIVERSE NF	95/145 F
MONOPOLY NF	175 F
MOVIE MONSTER NF	95/145 F
MUTANT NF	89/129 F
SAIGON NF	145/ 95 F
SARACEN NF	95/145 F
SENTINEL NF	95 F
STREET HAWK NF	89/129 F
SHORT CIRCUIT NF	89/129 F
SWOLD SAMOURAI NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TAG Team WRESTLING NF	95/145 F
TENTH FRAME NF	95/145 F
TEMPLE OF TERROR NF	95/145 F
THE GREAT ESCAPE NF	89/129 F
WARRIOR 2 NF	95/145 F
XEVIOUS NF	95/145 F

"SOLDES" C/D
DEMENTI 35 F/49 F

- ASYLUM NF
- BEACH HEAD 2 NF
- BLACK WHICHE NF
- BOUNTY BOB str, back NF
- BRUCE LEE NF
- BUD BLITZ NF
- DRAGON SKULL NF
- ENTOMBED NF
- FORT APOCALYPSE NF
- KUNG FU MASTER NO
- GROGS REVENCE NF
- IMHOTEP
- POLE POSITION NF
- SUPERMAN NF
- TIGERS IN THE SNOW
- TIME TUNNEL NF
- LEGEND of AMAZONE WOMEN NF
- OUTLAWS

Les MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branché micro 24 h/24 h
Tapez **FUNI** puis **MIC**
par le 3615

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	95/145 F
ACROJET NF	95/145 F
AMERICA CUP NF	95/145 F
ANTIRIAD NF	89/129 F
AVENGER NF	95/145 F
BIGGLES NF	95 F
BREAKTHRU NF	95/145 F
CAULDRON NF	79 F
CAULDRON 2 NF	89/129 F
COBRA NF	89/129 F
CRYSTAL CASTLE NF	95/145 F
DESERT FOX NF	89/139 F
DOUBLE TAKE NF	89/129 F
ELEVATOR ACTION NF	89/129 F
FIST 2 NF	95/129 F
GALVAN NF	89/129 F
GAUNTLET NF	95/145 F
GHOST N GOBBELINS NF	95/145 F
LEGEND OF KAGE NF	95/145 F
YE AR KUNG FU II NF	89/129 F
HIGHLANDER NF	89/129 F
1942 NF	95/145 F
INFILTRATOR NF	95/145 F
INTL KARATE NF	69 F
KENNEDY APPROACH NF	89/139 F
KNIGHT GAMES NF	95/145 F
LEADER BOARD NF	95/145 F
MIAMI VICE NF	89 F/129 F
NEXUS NF	95/145 F
PAPER BOY NF	95/145 F
PARALLAX NF	89/129 F
PING PONG NF	89/125 F
QUESTRON	ND/145 F
RAMBO NF	85/139 F
REBEL PLANET NF	89/139 F
SANXION NF	95/145 F
SCOOBY DOO NF	89/129 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SKYFOX NF	95/125 F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145 F
SORCERY NF	95 F
SPACE HARRIER NF	89/129 F
STRIKE force harrier NF	95/145 F
SUMMER GAMES II NF	89/139 F
SUPERCYCLE NF	95/145 F
Superstar PING PONG NF	95/145 F
TARZAN NF	89/129 F
TERRA CRESTA NF	89/129 F
THE GOONIES NF	89/139 F
THE WAY of exp fist NF	85/125 F
TOP GUN NF	89/129 F
TRAILBLAZER NF	95/145 F
V!!! NF	89 F
WINTER GAMES NF	89/139 F
WORLD GAMES NF	95/145 F

ASSAULT MACHINE NF	89/129 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
Beyond Forbidden Forest NF	95/145 F
DESTROYERS NF	ND/145 F
ELECTROGLIDE NF	89/129 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
GHOSTCHASER NF	75 F
GREAT ROAD RACE NF	95 F
GREEN BERET NF	89/129 F
HACKER NF	95 F
HYPERSPORT	89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	85/139 F
JEUX sans FRONTIERES NF	89/129 F
KNIGHT of the DESERT	89/139 F
LAW OF THE WEST NF	95/145 F
LITTLE COMPUTER NF	95 F
MASTER of the LAMPS NF	95 F
MIG ALLEY ACE NF	89/149 F
MUSIC STUDIO NF	99/149 F
PENTOGRAM NF	85 F
PITSTOP 2 NF	89/139 F
RAID OVER MOSCOW NF	89/139 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
ROCKY horror show NF	89 F
THAI BOXING NF	89/129 F
SCALEXTRIC NF	115 F
SPY VS SPY NF	95/125 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
UCHI MATA JUDO NF	95/129 F

WARRIORS OF RAS	95/145 F
WORLD CUP 86 NF	95/145 F
ZORRO NF	89/139 F

ATARI ST

ARCHONOID NF	149 F
ALTAIR NF	275 F
ALTERNATE REALITY NF	245 F
BLACK CAULDRON NF	295 F
CHAMPION SHIP Wrestling NF	245 F
CHESS PSION NF	245 F
ELECTRONIC POOL NF	175 F
FLIPSIDE NF	195 F
GAUNTLET NF	295 F
GRAND PRIX 500 CC NF	219 F
HACKER 2 NF	295 F
JEWELS OF DARKNESS NF	195 F
KARATE KID 2 NF	245 F
KING QUEST 2 NF	295 F
LEADERBOARD NF	245 F
Les PASSAGERS du VENT NF	275 F
MGT NF	195 F
PARCOURS Leaderboard NF	145 F
LITTLE COMPUTER people NF	325 F
MACADAM BUMPER NF	275 F
MAJOR MOTION NF	145 F
MERCENARY Compendium NF	245 F
MIGHTY MAIL NF	295 F
MOONMIST NF	295 F
MUDPIES NF	145 F
MUSIC STUDIO NF	295 F
PAWN NF	245 F
PINBALL FACTORY NF	175 F
QBALL NF	195 F
QUESTPROBE human torch NF	195 F
SHANGAI NF	229 F
SILENT SERVICE NF	245 F
SPACE PILOT NF	149 F
STARGLIDER NF	245 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER CYCLE NF	245 F
SUPER HUEY NF	195 F
SUPER TENNIS NF	225 F
SKYFOX NF	345 F
TASS TIMES in Tonetown NF	245 F
TEE UP GOLF NF	195 F
TEMPLE OF APSHAI NF	245 F
THAI BOXING NF	195 F
TIME BANDIT NF	195 F
WINTER GAMES NF	245 F
WORLD GAMES NF	245 F

MSX

ALIEN 8 NF	89 F
ACROJET NF	95 F
AIGLE D'OR NF	169 F
BATMAN NF	89 F
BEACH HEAD NF	95 F
BOUNDER NF	89 F
CYBERUN NF	95 F
DAMBUSTERS NF	95 F
DECATHLON NF	89 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESOLATOR NF	75 F
DONKEY KONG NF	89 F
FUTUR KNIGHT NF	89 F
GAUNTLET NF	95 F
GROGS REVENGE NF	89 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HERITAGE NF	165 F
KNIGHT LORE NF	89 F
NIGHT SHADE NF	89 F
PENTAGRAM NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	89 F
THE WAY OF THE TIGER NF	89 F
TRAILBLAZER NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	89 F
WALKYR NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F

ALBUM ULTIMATE NF — 119 F
+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT
+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE

MSX CLASSICS NF — 119 F
+ GROGS REVENCE
+ BOUNDER
+ WALKYR
+ GUNFRIGHT

Photos Véronique Charreyon

Las Vegas : Tramiel hit the jackpot



Nintendo présente le sport en chambre nippon.

L'Europe est loin. Dans l'enfer du jeu yankee, l'arrivée d'Amstrad passe inaperçue, les consoles soulèvent toujours l'enthousiasme et Atari explose en verrouillant tous les créneaux du marché. En vedette, Jack Tramiel qui crée l'événement en présentant contre toute attente un compatible PC. Véritable ville dans la ville, le show accueille le monde de l'électronique pour une semaine d'effervescence au rythme des machines à sous. Au cœur de l'action, Mathieu Brisou a traqué pour vous les dernières nouveautés.

Comme d'habitude aux USA, les consoles étaient là. Venus en force, Nintendo et Sega régnaient en maîtres incontestés. Atari tirait son épingle du jeu, mais les visiteurs ne profitaient pas moins de l'occasion pour jeter un œil sur les consoles alors qu'ils venaient pour les *PC* et le *Méga ST*. Enfin, Intellivision désespérait de voir son stand désert. Il est vrai que la comparaison entre ce système déjà ancien et les *Nintendo Entertainement System* et *Sega Master System* n'est pas à l'avantage de la console américaine. La plus grande originalité des consoles réside dans les méthodes utilisées par leurs fabricants pour générer du développement logiciel. Contrairement aux ordinateurs, les consoles sont complètement verrouillées. Il est impossible, pour un éditeur, de sortir un jeu destiné à l'une des consoles japonaises sans l'accord de son fabricant. Cela n'empêche pas les adaptations de « micro hits » sur consoles : Nintendo et Sega achètent des licences aux éditeurs. Ainsi, *1942* et *Ghost and Goblins* sont disponibles sur Nintendo avec une qualité à faire pâlir les versions *C 64/128* qui pourtant sont réputées.

Il en est de même avec la version Sega de *Space Harrier* et les versions *Atari 7800* de *Choplifter, Summer games*...
Mais, une question se pose : pourquoi limiter la création logicielle ? Officiellement, cela permet de sélectionner les programmes et donc de niveler, par le haut, la qualité globale des jeux. En fait, la réalité est assez différente... Afin de proposer leurs systèmes à des prix accessibles les fabricants compressent au maximum les prix de revient et leurs marges. Et comment faire de gros bénéfices en vendant à marges réduites ? Simple : il suffit de contrôler la production des cartouches afin de faire le maximum de profit sur ces dernières... Ce principe est viable si le produit connaît une large diffusion. C'est le cas pour Nintendo : environ dix millions d'unités au Japon et plus d'un million aux USA.
En revanche le *Sega Master System*, malgré sa supériorité technique évidente, atteint difficilement les 50 000 unités vendues aux USA. En position de force Nintendo est de plus secondé par des marques proposant des périphériques. Ainsi, Bandaï et son « Family Fun Fitness ». Relié à la console par la prise joystick, et géré par le logiciel, ce tapis permet de faire du « sport en chambre ». Le principe est le suivant : en sautillant sur des zones du tapis, le joueur fait avancer un petit bonhomme à l'écran. Course à pied, sauts de haies et autres sont déjà disponibles. Ce produit augure bien de la dynamique que risque d'engendrer la diffusion du *Nintendo Entertainement System*.
Ce n'est pas le cas de Sega qui est seul, pour le moment, à soutenir son système. Cela n'enlève rien à la qualité des périphériques tels que pistolet ou lunettes 3D. Similaires au *LCS* pour *Atari ST*, elles sont complétées par deux programmes. *3D Guner* est un classique jeu d'arcade, sans commentaire. En revanche, *Wall Ball* jouit d'une plus grande originalité et met en scène une balle que l'on doit faire rebondir contre des pans de mur coulissants.
Mais, direz-vous, pourquoi parler de nouveau des consoles alors qu'elles ne sont toujours pas disponibles chez nous ? C'est simple : le *Nintendo Entertainement System* sera commercialisé dès avril aux alentours de 1 200 F. De plus, Sega cherche un distributeur pour la France... En revanche, Atari est toujours dans l'expectative.

Atari : le concept de gamme est roi

Comme nous allons le voir l'offensive Atari est tous azimuts. Ce constructeur proposera sous peu une gamme complète de systèmes capables de se nicher sur divers créneaux sans se chevaucher de façon exagérée. Atari est en passe de devenir un constructeur majeur, mais à la différence de beaucoup, sur ces deux marchés essentiels que sont l'Europe et les USA. Seul Apple et Commodore ont eu une position aussi forte. Les restructurations chez Apple et les récentes difficultés de Commodore amènent à penser que cette situation risque de n'être que ponctuelle. C'est oublier le concept de gamme. Des sociétés comme Apple ou Commodore étaient vulnérables du fait d'un manque criant de diversification. Par la présentation de nouveaux produits, Atari évite cette situation difficile et prend une sérieuse assurance sur l'avenir. De plus, ils n'hésitent pas à aller chercher les concurrents là où ils se trouvent : Amstrad en France, Commodore en Allemagne...
Cette politique volontariste n'est cependant pas dénuée de risques. Imposer plusieurs machines différentes sur des marchés différents implique une politique globale qui respecte les spécificités culturelles propres aux marchés abordés, mais aussi des structures de distribution indépendantes. On imagine la difficulté de mise en œuvre d'une telle politique. Le moins que l'on puisse dire c'est que cela à relativement bien marché jusqu'à présent...



Le PC d'Atari, remarquablement compact est le concurrent direct du PC 1512 d'Amstrad.

Les nouveaux XE

Sortir un ordinateur 8 bits alors que l'on se nomme Atari peut sembler illogique. Le but avoué : rénover la gamme *XE*. Celle-ci a été mise à mal par les *Amstrad* en Europe et le marché US est, en fait, moins ouvert aux petits systèmes qu'on ne le pense couramment en Europe. Ici les ordinateurs bas de gamme sont utilisés comme consoles de jeux, ce n'est pas le cas aux USA : là-bas elles n'ont jamais réellement disparu. C'est ce qui explique l'existence des consoles *2600* et *7800* d'Atari et la présence de Nintendo et de Sega sur le marché américain. C'est aussi pour cette raison que les Japonais ont cessé tout effort de promotion du *MSX* (pas un seul modèle n'était présent sur le CES, même chez Philips et Sony). Dans ce contexte donc, sortir une évolution du *XE* est bien risqué. D'autant plus que cet ordinateur n'est en fait qu'un *65 XE (c'est-à-dire un 800 XL)* recarrossé.
Plus ou moins présenté comme une console évoluée, il propose un nouveau design fort attrayant : clavier détachable, boîtier très plat, touches de fonction aux coloris pastels aisément accessibles... Mais, cela suffit-il pour convaincre un acheteur potentiel ? En Europe ces machines seront durement concurrencées par les... *ST*, et aux USA elles devront affronter les consoles.
Le succès de ce modèle semble donc plus qu'aléatoire, et même Atari ne paraît pas trop y croire puisque ni prix ni disponibilité n'ont été annoncés.



Les Mégas ST, un à quatre Méga de Ram avec horloge et calendrier intégrés.



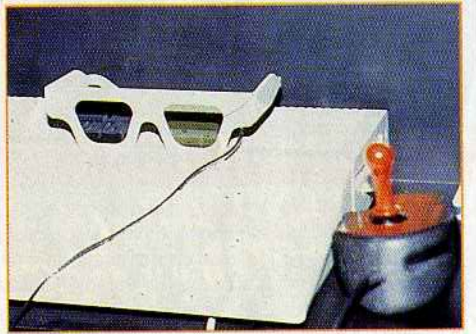
Le nouveau design de l'Atari 800 XL suffira-t-il à assurer la relance d'une machine vieillie.

Photos Mathieu Brisou

Les nouveaux ST

L'évolution des *520* et *1040 ST* se nomme *Méga ST*. La base reste identique (68 000 cadencé à 8 MHz, Tos et GEM en Rom...) mais une capacité plus importante de Ram est disponible. Celle-ci va de 1 à 4 Méga Octets. Ces machines proposent, de plus, une horloge/calendrier sauvegardée, un connecteur de bus (en plus du port cartouche des *520* et *1040*), et inclinable. D'un très sérieux « look », les *Méga ST* se présentent sous la forme d'un boîtier de faibles dimensions. Sur la face avant nous trouvons un lecteur de disquettes trois et demi de 720 Ko formatés. La sortie imprimante, le port série et le connecteur de bus sont, quant à eux, situés à l'arrière du boîtier. A noter qu'un nouveau disque dur à été présenté.
Nommé SH 205, il ne diffère du SH 204 que par son boîtier.

Le Sega Master System, la console la plus spectaculaire a un marché de retard sur Nintendo.

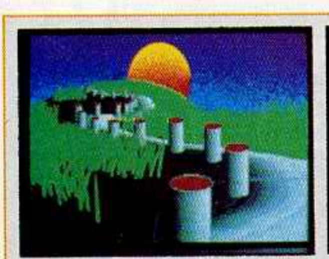


Flashant, les lunettes à cristaux liquides réinventent le relief.

Le marché visé est celui des applications professionnelles et de la Publication Assistée par Ordinateur. Les prix s'échelonneront probablement de 8 500 à 12 000 F. Ces machines devraient être disponibles aux USA vers avril 1987. Atari a aussi présenté une imprimante laser. D'une résolution de trois cents points par millimètre, elle imprime à la vitesse de huit pages par minute. Son prix très compétitif, aux environs de 10 000 F, est possible grâce à une simplification de l'électronique de commande. Contrairement à ses concurrentes, l'imprimante laser Atari utilise la mémoire et le processeur de l'ordinateur hôte. Ceci explique son prix ultra-compétitif, mais cela limite son utilisation : il faut des machines possédant une grande capacité mémoire (d'où le *Méga ST* 4 Méga Octets). Elle ne sera disponible que vers avril 1987 sur le marché américain.

Les nouveaux softs pour ST

Parallèlement à la présentation des *Méga ST*, de nombreuses nouveautés soft étaient exposées. La première, mi-hard mi-soft, est la version définitive du *Liquid Crystal Shutter*. Ces lunettes à cristaux liquides donnent un effet 3 D spectaculaire : netteté des contours, effet de champ... Les lunettes de couleurs différentes font piètre figure face à ce système. Bien évidemment, le *LCS* nécessite des programmes dédiés exploitant au mieux les effets permis. La société Antic Software, qui distribue ce périphérique aux USA, développe actuellement une version dédiée du célèbre *CAD 3 D*. D'autres éditeurs travaillent aussi sur ce système : c'est le cas de Pyramide avec *Wanderer*. Enfin, sachez que les lunettes seront commercialisées en France d'ici quelques mois et que le prix sera inférieur à 1 500 F. Moins révolutionnaire, la dernière production Infocom *(Hollywood Hi Jink)* possède toujours les traits caractéristiques propres à cet éditeur. A savoir : aventure textuelle en anglais seulement. Activision exposait fièrement trois produits de médiocre qualité : *Football, Baseball* et *Basketball*. Bref, des programmes qui ne valent pas le déplacement. Ce n'est pas le cas de *Midimaze*. Edité par Xanth, ce programme est une sorte de « Pac Man » 3 D avec capacité de réseaux. L'animation est très rapide, les graphismes honorables et la rigolade assurée. *Dungeon Master* de FTL est un jeu d'aventure entièrement graphique qui possède une convivialité exceptionnelle (tout est géré avec la souris). Le monde contenu ici est particulièrement riche et de nombreuses nuits blanches seront nécessaires pour venir à bout de multiples monstres présents. Moins original mais de grande qualité malgré tout, *RPV* et un jeu d'arcade 3 D dans le genre *Mercenary*. Graphismes fils de fer, animation ultra-rapide et jeu à deux ordinateurs sont au rendez-vous. Pour les amateurs d'aventures, signalons *Guild of Thieves* de Rainbird. Ne reniant aucunement sa parenté avec *The Pawn*, il possède des fonctionnalités identiques à ce dernier. Enfin, les stratèges en herbe ne seront pas déçus. Firebird a pensé à eux avec *Univers of Military Simulation*. Original à plus d'un titre, ce



Attention les yeux : Deluxe...



Paint II d'Electronic Arts.



Bataille navale sur hydrofoil.



Dan dare, le pilote du futur.



A venir, une superbe aventure...



chez Electronic Arts.



Dungeon Master de FTL, une aventure 100 % graphique sur ST superbement réalisée.



RPV, un jeu d'arcade en trois dimensions avec graphisme vectoriel et possibilité de jeu en réseau.

wargame propose une représentation tridimensionnelle du terrain des opérations et permet de simuler les campagnes napoléoniennes aussi bien que la bataille des Ardennes. Pour terminer signalons deux produits de Publication Assistée par Ordinateur. *Fleet Street Editor* de Mirrorsoft et *Publishing Partner* de Softlogik sont largement inspirés de *Page Maker* et permettent de faire un fanzine ou un prospectus à moindre coût. Ces deux programmes sont proposés à moins de 1 500 F (l'équivalent sur *Mac* est aux alentours de... 8 000 F) et devraient faire parler d'eux.

Le PC

Plus que les nouveaux *ST* ou l'imprimante laser, c'est l'*Atari PC* qui a fait l'effet d'une bombe. Son boîtier occupe la surface de l'écran et sa hauteur ne dépasse pas dix centimètres. Comparé aux colosses taïwanais ou à l'imposant *PC 1512* le progrès est réel ! Hélas, ce *PC* nécessite un boîtier supplémentaire pour le branchement de cartes d'extension. Côté performances, il reste classique. Architecturé autour d'un 8088 cadencé à 4,77 commutable 8 MHz, il possède 512 Ko de Ram en version de base. Il émule la carte CGA (320 par 200 en 4 couleurs, 640 par 200 en monochrome) et Hercules (720 par 348 points). Le mode EGA est aussi supporté par l'*Atari PC*, mais contrairement à ses concurrents, ceci en version de base. Il culmine donc à 640 points par 350 en seize couleurs parmi soixante-quatre.
Ces performances graphiques ont, de plus, l'avantage d'être standards (ce qui n'est le cas des *PC 1512* ou *X'Press 16*. Les interfaces en version de base sont : port série, sortie Centronics et interface joystick/souris.
A noter qu'il est livré en version de base avec une souris et GEM. L'*Atari PC* s'avère d'ores et déjà comme le plus compétitif du marché [prix annoncé : 499 dollars sans écran (soit environ 3 500 F)]. Comme les *Méga ST* et l'imprimante laser, il devrait être disponible vers avril aux USA. D'autres nouveautés



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
HARD HAT MACK
JEUX SANS FRONTIERES
MICROSAPIENS
PANZADROME
RED ARROWS
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
DRAGONS LAIR NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 — **145 F**
+ GREEN BERET

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 — **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK
+ COMMANDO
+ BOMBJACK — **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE — **95 F**
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO — **95 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID — **95 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER — **95 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **139 F**
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE — **95 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **95 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

NOUVEAUTES!*

ACE OF ACES NF	89 F
ARCHONOID NF	89 F
ATHLETES NF	135 F
ASPHALT NF	115 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
FIST 2 NF	95 F
HACKER 2 NF	95 F
HEARTLAND NF	89 F
HOWARD THE DUCK NF	95 F
KAYLETH NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
MAG MAX NF	89 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
M'ENFIN NF	135 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
STRYFE NF	135 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

HIT PARADE

ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
AVENGER NF	95 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
1942 NF	89 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
Les Pyramides d'Arlantis NF	139 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F

Les MICROMANES câblés savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI**
PUIS **MIC**
PAR LE 3615

En Janvier et Février frais de port gratuits pour toute commande passée par Minitel



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club!

HIT PARADE

REVOLUTION NF	89 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TRAILBLAZER NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
EDEN BLUES NF	110 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIRELORD NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HIGHLANDER NF	85 F
HUMAN TORCH NF	95 F
HERITAGE II NF	145 F
HYPERSPORT NF	89 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	85 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
1001 NC NF	120 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
RODEO NF	149 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
TAU CETI NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V! NF	89 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE
DES NOTICES EN FRANÇAIS
POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

seront présentées au Cebit de Hanovre (au mois de mars) et que ces produits devraient être réellement disponibles en France cet été.

Les autres

Apple n'était pas présent sur le C.E.S., cependant il était possible de voir deci-delà quelques *II GS* sur les stands de développeurs. Les programmes se comptaient sur les doigts de la main et concernaient le *Macintosh*.
Fidèle à la tradition, le nouveau jeu d'aventure *Mindscape* propose des graphismes de qualité et une convivialité extraordinaire. Dans *Shadowgate*, vous devez détruire l'immonde Warlock tout en déjouant les pièges d'un château maléfique. Chez le même éditeur, et pour la même machine, un programme original nommé *Comicworks*. Ersatz de *Page Maker*, il permet la composition de pages en texte et graphisme puis de sortir le résultat sur imprimante. Toujours pour *Mac*, l'adaptation du fameux *The Pawn* de Rainbird. Inconvénients du *Mac*: le manque de couleurs... A noter que ce programme existe aussi sur les *Apple II*, mais en version texte uniquement. Toujours chez Rainbird, l'adaptation prochaine de *Tracker* et de *Starglider* sur *Mac*. Les autres nouveautés concernaient les professionnels ou l'éducatif, c'est-à-dire rien de bien passionnant!
Le stand Commodore était relativement fréquenté, pourtant peu de nouveautés. A noter le positionnement du *C 128* en tant que machine sérieuse et semi-professionnelle. Il serait cependant étonnant que les acheteurs se laissent convaincre par des softs comme *Word Writer 128* de Timeworks alors que les *Atari ST* possèdent des programmes plus performants et d'un coût identique.
Côté jeux signalons *Street Sport* d'Epyx. Cette simulation de basketball s'avère assez décevante. Les graphismes sont moyens et l'animation correcte. Le plus gênant est son manque d'originalité. Signalons la venue prochaine de *Talking Teacher*. Ce jeu éducatif est annoncé par Firebird comme étant révolutionnaire. Destiné aux enfants de deux à huit ans, il se distingue par une styntèse vocale ne nécessitant aucune extension. Suite au lifting du *C 64*, Commodore a décidé de rajeunir sa gamme de périphériques. Trois produits sont annoncés. Le nouveau lecteur de disquettes (dénommé 1581) aura une capacité maximale de 808 Ko. Utilisant le format trois et demi, il sera trois fois plus rapide que le 1541. L'extension Ram de 256 Ko, référencée 1764, devrait bientôt arriver. Livrée avec deux



La console Nintendo, plus d'un million d'exemplaires aux Etats-Unis, arrive en France.



Destroyer d'Epyx avec torpilles, radar et sonar.

Basketball d'Epyx, pour les Harlem Globe Trotters du clavier.

utilitaires, elle se comporte en disque virtuel et est compatible GEOS. Autre nouveauté, la souris 1351 sera utilisable selon deux modes. En tant que joystick ou bien en tant que souris, dans ce cas de figure elle sera reconnue comme telle par GEOS (ce qui décuple l'efficacité de cet intégrateur graphique). La disponibilité de ces produits devrait intervenir vers le mois d'avril.
L'*Amiga*, entouré de nombreux programmes sérieux, a réussi sa reconversion.
Les professionnels de l'image ont à leur disposition de nombreux outils performants comme *Aegis Image*, *Aegis Animator*...
Cela n'empêche pas la sortie de nouveaux jeux pour cette machine. *SDI* et *Sinbad* (les nouveaux Cinemaware) seront prochainement disponibles. Le premier est une adaptation d'un programme récemment proposé sur *ST*.
Le transfert d'une machine à l'autre est réussi puisque musique, graphisme et animation sont de meilleure qualité que sur *ST*. *Sinbad* est un jeu d'aventure entièrement graphique qui propose un monde particulièrement riche. Personnages nombreux, situations diverses et savant mélange d'arcade et d'aventure le rendent encore plus attrayant que *Defender of the crown*.
Commodore reprend du poil de la bête. Pour la seconde fois consécutive, un exercice trimestriel s'est révélé bénéficiaire : de juillet à septembre 1986, les bénéfices se sont élevés à 3,7 millions de dollars.
Depuis sa percée en informatique Amstrad a toujours essayé de prendre pied aux USA. Rappelons qu'à la base le *CPC 6128* était destiné à ce marché. Le faible succès de cette machine aux Etats-Unis est explicable par un réseau de distribution peu convaincant (il en est de même pour les *PCW*). C'est pourquoi un nouvel importateur a été choisi. Il s'agit de Vidco. Cette firme espère imposer le *PC 1512*. Cela semble assez aléatoire. Pour réussir aux USA, il faut proposer un produit compétitif et avoir des stocks de relative importance. Ce n'est pas le cas de Vidco : deux mille machines sont en stock, avec lesquelles il faut tenir jusqu'à mars... Deux cas de figures sont envisageables. Si le *PC 1512* convaint les acheteurs américains, Vidco sera en rupture de stock. Si Amstrad prélève sur ses stocks européens pour satisfaire la demande du marché US, les acheteurs européens risquent d'être mécontents et de se tourner vers les concurrents.
Seconde hypothèse : Amstrad ne prélève pas sur ses stocks mais augmente les cadences de production. Cela signifierait faire attendre l'acheteur américain, en effet il faudra satisfaire les demandes émanant d'Europe et des USA. Il n'est pas certain que les Américains soient aussi patients qu'ici... L'effet serait désastreux pour Amstrad : cela se traduirait par la perte pure et simple du marché américain.
Dans le second cas de figure, le *PC 1512* n'a pas le succès escompté. Plusieurs éléments penchent en faveur de cette hypothèse. Débutant à 799 dollars, le *PC 1512* est beaucoup moins compétitif qu'en Europe. Il est possible aux USA de trouver de nombreux compatibles moins chers et aussi performants (sans écran, il est vrai). Amstrad n'a pas encore conquit le marché américain!

Conclusion

Ce salon est riche d'enseignements. Il prouve tout d'abord l'existence de deux marchés bien distincts : les consoles et les ordinateurs. Les premières, destinées à toute la famille, se placent en tant que périphériques du téléviseur (comme un magnétoscope ou un vidéodisque). En revanche, l'ordinateur vise un marché plus restreint. Chez soi il reste un hobby, au bureau c'est un outil. Autre phénomène intéressant : le marché du *PC* se cherche. Bien que relativement répandu, les *PC* souffrent d'un manque chronique de nouveautés jeux.
Une percée importante dans les foyers pourrait rétablir cette situation, mais aux USA, où elle est déjà effective, les efforts des éditeurs semblent très limités... Autre élément d'importance : la disparition des *MSX*. Est-ce le signe avant-coureur de l'abandon de ce qui aurait dû être le standard de la micro familiale ou bien la préparation des assauts d'un standard rénové à coup de CDI? L'avenir nous le dira! La seule chose certaine est que ce CES a confirmé le boum Atari et que Commodore peut enfin espérer voir la fin du tunnel. Cela nous réserve de beaux affrontements pour demain, preuve que les microloisirs ont encore un bel avenir, n'en déplaise à certains!

De notre envoyé spécial Mathieu Brisou.

AMSTRAD DISQUETTES

IBM PC 1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES 99 F

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE — **145 F**
+ STARION
+ LANCELOT

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 — **145 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK NF
+ COMMAND0
+ BOMJACK — **145 F**
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO — **145 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID — **145 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER — **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

ACE OF ACES NF	145 F
ARCHONOID NF	145 F
1001 BC NF	165 F
ASTERIX NF	149 F
ASPHALT NF	165 F
ATHLETES NF	175 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BLACK MAGIC NF	145 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DANDY NF	149 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DRAGONS LAIR NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
HACKER 2 NF	149 F
HEARTLAND NF	149 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HOWARD THE DUCK NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
LEADER BOARD NF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LE PACTE NF	199 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
M'ENFIN NF	179 F
PAPER BOY NF	135 F
SAIGON NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
STRYKE NF	195 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TOBROUCK NF	169 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE
HYPERSPORT
MINDSHADOW
MOVIE
PING PONG
SUBTERRANEAN STRIKER
TLL
V !
WHO DARES WIN 2
WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACROJET NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
AVENGER NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRA NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F
1942 NF	139 F
ELEVATOR ACTION NF	139 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F

HIT PARADE

GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CC NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HMS COBRA NF	299 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MIAMI VICE NF	139 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM 2 NF	165 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBI NF	165 F
ALIENS NF	145 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTAMINATION NF	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
EDEN BLUES NF	190 F
FIRELORD NF	145 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
GREEN BERET NF	135 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAIBREAK NF	145 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TARZAN NF	145 F
TAU CETI	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THANATOS NF	139 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRO NF	145 F

NOUVEAU IBM PC 1512

ALTERNATE REALITY NF	195 F
ANCIENT ART OF WAR NF	345 F
BOB WINNER NF	220 F
BRUCE LEE NF	195 F
Championship lode runner NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ESSEX NF	345 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
KARATEKA NF	345 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MIND WHEEL NF	345 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SAIGON NF	195 F
SHANGAI NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TEMPLE OF APSHAI NF	245 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
THE GREAT ESCAPE NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 Numéro de membre

Visiophone

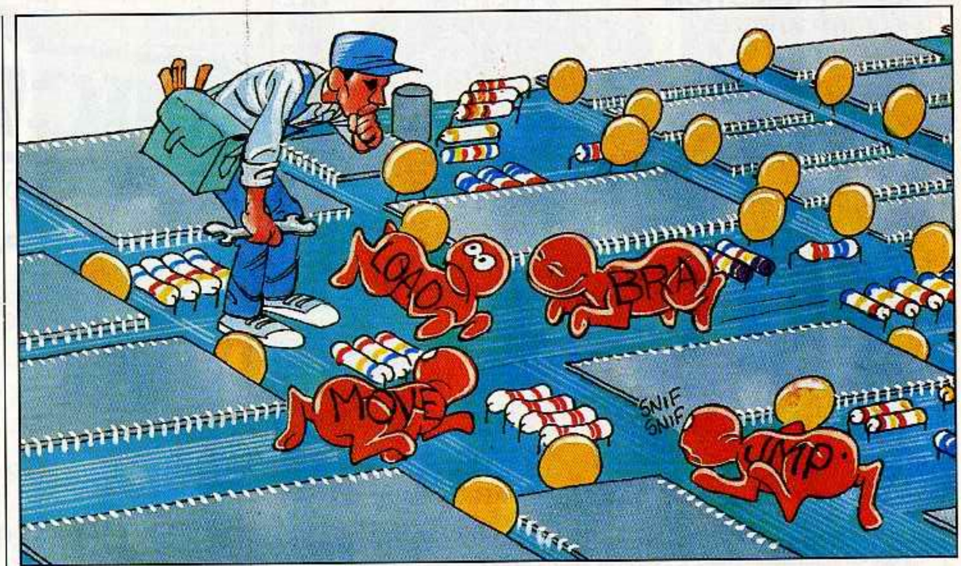
Le visiophone est le téléphone de l'avenir développé par le CNET à Biarritz.
Un avenir lointain vu le temps que le produit met à passer du stade de prototype à celui de fabrication en série. Depuis un autre projet est à l'étude, le visiophone portable de la taille d'une grosse montre bracelet. Ce système de télécommunication serait basé sur les fréquences UHF les faisceaux infrarouges.

Un nouveau diplôme pour un nouveau métier

L'apparition des nouvelles technologies de l'information suscite un nouveau champ d'activité où se croisent les préoccupations des professionnels de l'éducation,
des loisirs ou de la communication et celles d'informaticiens professionnels.
L'Institut Universitaire de Technologie organise un stage très complet à l'IUT de Villetaneuse, qui vise à former des responsables de projets d'animation micro-informatique, des agents chargés du développement local, des concepteurs/adaptateurs de logiciels éducatifs ou ludiques, des formateurs aux usages de l'informatique. Au cours du stage l'accent sera mis plus particulièrement sur trois domaines : l'utilisation des applications pédagogiques de l'informatique et des logiciels d'aide à l'appropriation des techniques informatiques, le fonctionnement des clubs ou ateliers informatiques et télématiques, en liaison avec le développement local, le développement de l'informatique dans le contexte éducatif social et culturel : E.A.O., texte, jeux, image, télématique. Au sortir de cette formation, les stagiaires devront être capables de concevoir et de gérer des projets, de proposer des axes de développement aux structures qui pourront avoir recours à eux. L'admission se fera après une procédure approfondie (séance d'information, entretiens, tests) précédera l'admission pédagogique prononcée par un jury. Un point important, un certificat sera délivré par l'université attestant le suivi d'un cycle à niveau Bac + III (diplôme en cours d'habilitation par l'université). Centre de formation continue, I.U.T., avenue J.-B.-Clément, 93430 Villetaneuse, tél. : 48.21.61.70 et 48.26.93.42.

Le « Canard »

• Floopy, le journal magnétique « imprimé » sur deux luxueuses disquettes pour Commodore 64 sort son quatrième numéro. Floopy fait des petits : un clone pour Amstrad, un autre, annoncé, pour Atari ST et le dernier prévu pour tourner sur IBM-PC et compatibles. La finition est soignée, peut-être trop. Même les petites annonces sont agrémentées de petites animations et défilent à une allure consternante. Au menu : critiques de jeux, échos, « trucs », bandes annonces publicitaires de nouveautés et jeux dont une aventure textuelle peu enthousiasmante. Floopy réalisé par Infomédia BP 12 66270 Lesoler. (Prix : 41 F).



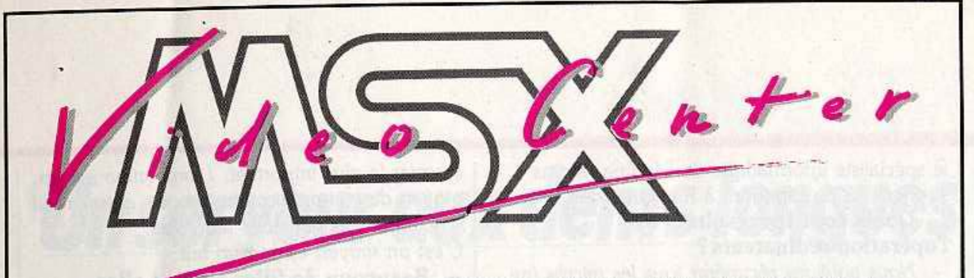
Tout pour assembler sur Amiga

Nous avons testé pour vous K Seka et Macro asm, deux assembleurs sur *Amiga* accompagnés de l'indispensable « debugger ». Le premier est facile mais limité face au second plus exceptionnel.

Les nouvelles machines et le perfectionnement des outils de programmation — les langages, les méthodes structurées et les compilateurs — font dans la plupart des cas disparaître l'impératif de l'Assembleur, seuls les passionnés de programmation apprécieront le plaisir d'aller au fond de la machine. Programmer l'*Amiga* en Assembleur permet de gagner quelques cycles par rapport au code généré par un compilateur. Les programmeurs en A Basic (le Basic Microsoft interprété qui est fourni avec la machine) ont beaucoup à gagner avec l'écriture en Assembleur des quelques routines critiques de leurs programmes. Ces routines écrites par l'utilisateur peuvent être dans le corps du programme ou faire partie des bibliothèques systèmes, les routines déjà incorporées dans la machine.
Deux Assembleurs existent sur *Amiga* : le K-SECA et le Macro-Asm de Metacomco qui fait partie du kit de développement de *Commodore*. Le premier est un Assembleur mono-passe, sans édition de liens et avec un éditeur intégré. Rapide, il se suffit à lui-même et permet d'écrire du code, l'assembler et l'exécuter en interactif. L'assemblage et le programme se déroulent alors sous vos yeux, en entier ou instruction par instruction, ce qui permet de repérer les erreurs. Cela facilite la mise au point mais augmente d'autant le risque de perte des modifications à cause d'une exécution maladroite qui « plante ». Cet Assembleur ne permet pas la segmentation du code et des données, tout doit être dans la mémoire en une seule pièce. De plus il n'est pas prévu pour l'environnement spécifique de l'*Amiga*, ce qui oblige l'utilisateur à se référer en permanence à la notice. K-SEKA est d'une façon générale, agréable, facile mais limité.
Macro-Asm est un produit beaucoup plus complet et versatile mais aussi plus contraignant. Il permet d'exploiter à fond le 68000. Conçu spécifiquement pour la programmation de l'*Amiga*, ses fichiers de définition contiennent les constantes et les structures de la machine.
Il implique un cycle de développement long puisqu'il faut éditer le fichier, le « linker », exécuter puis reprendre le source, etc. L'édition de liens par le linker Alink est terriblement lente mais elle permet de mélanger le produit de compilateurs et d'assembleurs.
Pour finir ce tour d'horizon du parfait programmeur sur *Amiga* citons le « debugger » multifenêtres Metascope. Il exige une bonne connaissance du 68000 et des principes fondamentaux du système et permet de désassembler un programme — ou d'assembler de nouvelles instructions — de l'exécuter en continu, instruction par instruction ou avec des points d'arrêt, et de visionner les emplacements mémoire. Même les appels aux routines du système peuvent être analysés. Ces possibilités sont accessibles simultanément au travers de menus et de fenêtres multiples qui apparaissent à la demande. Facile et complet, Metascope constitue un outil sans égal pour les mises au point difficiles ou l'apprentissage du langage machine 68000. (K-SEKA de Kuma Computers existe également sur *ST*. Prix : 700 F.) Macro-Asm qui appartient au kit développeur coûte environ 800 F. Metascope diffusé par Capricorne ; prix : 1 000 F. N.C.

Bretons branchés

• Guénaël Louër nous signale l'existence d'une émission de radio consacrée à l'informatique sur Radio Mene — 101,6 MHz — tous les mercredis après-midi entre 13 heures et 17 heures. Ma Doue Miliguette !



89 bis, rue de Charenton, 75012 PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h, le lundi de 14 h à 19 h
Métro : Bastille, Ledru-Rollin, Gare de Lyon

ORDINATEURS MSX1

CANON V20 : 850 F
SONY HB 501-F : 1 990 F

ORDINATEURS MSX2

SONY HBF 700 F + Les Passagers du Vent : 4 990 F
PHILIPS VG 8235 + Les Passagers du Vent + L'Affaire + Meurtre sur l'Atlantique : 3 990 F
PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) : 4 990 F
PHILIPS NMS 8250 + souris : 4 390 F
PHILIPS NMS 8250 avec Music Module : 4 990 F
PHILIPS NMS 8255 (2 Drives) : 4 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES

SONY HBD30-W (720K) complet : 3 490 F

LECTEURS DE CASSETTES

SPECTRAVIDEO SV-667 : 290 F
PHILIPS VY0030 : 350 F

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRN-24 : 2 290 F
SONY PRN-M09 : 2 990 F
CANON T22-A : 1 490 F
PHILIPS VW 0020 : 1 490 F
PHILIPS VW 0030 : 2 490 F

ACCESSOIRES MSX

DISQUETTES 5"1/4 par 10 : 49 F
DISQUETTES 3"1/2 DF/DD : 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE : 1 290 F
PHILIPS TABLETTE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F
MANETTE QUICKSHOT 2 : 125 F
SOURIS PHILIPS SBC 3810 : 350 F

JEUX EN CASSETTES A 49 F

ARTIST, DYNAMITE DAN, FORMULA ONE SIMULATOR, FRONT LINE, JUMPIN ' JACK, LE MANS , PROFESSIONAL SNOOKER, SOUL OF A ROBOT, SPEED KING, STORM, TIMETRAX, TURMOIL, VAMPIRE, VIDEO POKER, WINTER OLYMPICS, XYZOLOG

JEUX EN CASSETTES A 95 F

AVENGER, BATMAN, CITY CONNECTION, CHOPPER 1, CYBERUN, D-DAY, DESOLATOR, FORMATION Z, FUTURE KNIGHT, GROG'S REVENGE, INTERNATIONAL KARATE, JACK THE NIPPER, NINJA 1, NINJA 2, SORCERY, SPY VS SPY, THE WAY OF THE TIGER , TOP ROLLER, TRAILBLAZER, VALKYR, WINTER EVENTS, WINTER GAMES, ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 120 F

DAMBUSTERS, DAWN PATROL, SPACE SHUTTLE, THUNDERBAL

CARTOUCHES A 230 F

CHEAT CARTRIDGE, COASTER RACE, DIG DUG, EGGERLAND MYSTERY, GALAGA, GALAXIAN, HOLE IN ONE PRO, DUNKSHOT, KNIGHTMARE, MAGICAL KID WIZ, MIDNIGHT BROTHERS, MAPPY, NEMESIS, PAC-MAN, PENGUIN ADVENTURE, THE GOONIES, TWIN BEE, YIE AR KUNG FU 2
GREEN BERET 190 F

CARTOUCHES A 290 F

RAMBO, VAMPIRE KILLER (MSX 2)

JEUX EN DISQUETTES

CHOPPER 1, FLIGHT DECK, GREEN BERET, HAPPY FRET, JET BOMBER, NORTH SEA HELICOPTER, OIL'S WELL, PICO PICO, POLAR STAR, POLICE ACADEMY, SCIENCE FICTION, SPY STORY, STAR FIGHTER, STAR WARS, TIME CURB, un seul prix : 145 F ! CHOPPER 2, DAWN PATROL, THUNDERBAL : 165 F pièce.
L'AFFAIRE, HYDLIDE, BAD MAX, INFINI : 290 F pièce. PYROMAN, RED LIGHTS OF AMSTERDAM, ILLUSIONS, MANAGER : 190 F pièce. L'HERITAGE : 195 F (K7 : 165 F).
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F (K7 : 255 F). KID KIT : 299 F. LAYDOCK, WORLD GOLF : 345 F.

COMPILATIONS EN CASSETTES

SILICON DREAMS (Snowball + Return to Eden + The worm in paradise) : 149 F. UNBELIEVABLE (Nightshade, Gunfright, Alien 8, Knightlore) : 149 F !

Trop de nouveautés pour les faire tenir ici ! Mais... notre catalogue complet "TOUT SUR MSX" avec *toutes* les nouveautés et nos imports *en exclusivité* vous sera envoyé *gratuitement* sur simple demande !
Ou mieux ! Abonnez-vous à MSX NEWS et vous recevrez automatiquement le catalogue, les nouveautés et les *"promos spéciales abonnés"* !

MSX NEWS, le journal des hyper-branchés MSX : des bandes dessinées, des jeux d'aventure, les secrets des jeux et les trucs techniques, des listings inédits, les scoops et les exclusivités ! "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le MSX et que vous n'aviez jamais osé demander..." au prix de 99 F pour 6 numéros !

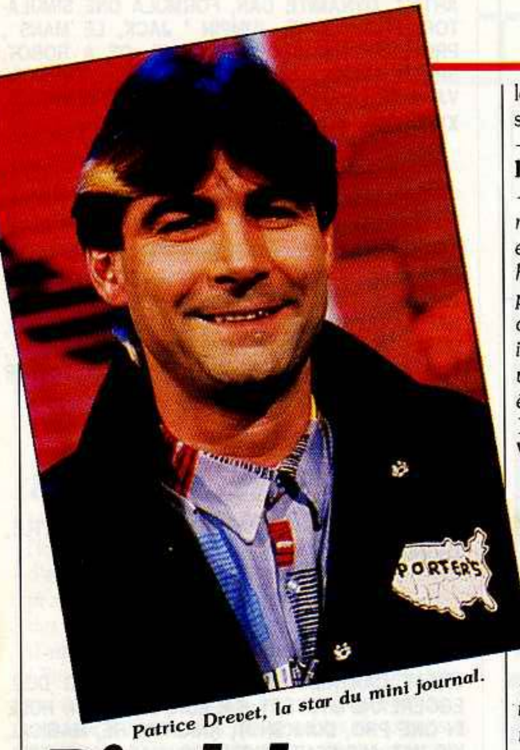
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

BON DE COMMANDE à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Ville ______ Code postal ______
Mode de règlement
❑ Chèque ❑ Mandat-lettre joint

❑ Je m'abonne à MSX NEWS 99 F
❑ Je vous commande le matériel suivant : ______
Pour un prix de ______
❑ Frais de port jeux et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL ______



Patrice Drevet, la star du mini journal.

Pied de nez au SICOB

Le mini-journal prend le contre-pied du Sicob en organisant la fête des jeux sur micro ouvert à tous et surtout aux jeunes. Bravo !

« Nous, on n'est pas sectaires. Si le SICOB est interdit aux moins de dix-huit ans, on fait un salon pour tout le monde, même s'il vise en priorité les moins de dix-huit ans, un salon logiciels, jeux vidéo, musique et graphismes. Pour nous c'est un festival qui doit être plus fou et plus destroy que le SICOB-costard-cravattes-rillettes sous le bras. On fera appel à tous nos copains : vedettes, groupes de rock, sportifs, joueurs d'échecs... » A l'image de son émission, le Mini-journal qui passe tous les jours à dix-huit heures trente sur TF1 — la seule émission de télévision qui présente l'actualité des jeux sur micros — Patrice s'adresse aux jeunes. Cette exposition-microloisirs tant attendue se tiendra à la Villette fin mars en collaboration avec le salon de l'Etudiant. D'après les prévisions, une centaine d'exposants accueilleront cinquante mille visiteurs pendant cinq jours. Difficile d'avoir plus de détails, l'équipe du Mini-journal n'est pas fanatique des plans à longue échéance. *« Normalement on s'y prend deux semaines à l'avance, alors que là nous prenons des contacts depuis plus de trois mois. »* Cette exposition est amenée à devenir annuelle et décentralisée, dans un premier temps sur Toulouse *« la ville la plus chaude de France »* affirme Patrice Drevet entre l'effeuillage du courrier, la prise des rendez-vous du lendemain, l'extrait sportif de l'après-midi et le choix crucial du restaurant du midi. Henry Legoy, le spécialiste informatique de l'équipe, moins surmené, a pu répondre à nos questions.

— Quels sont les résultats de l'opération-ordinateurs ?

— Nous voulions récupérer tous les micros qui ne servent plus et les mettre à la disposition des enfants qui font de longs séjours en milieu hospitalier. D'une part cela peut créer des passionnés et d'autre part ce type d'initiative donne une meilleure image de la micro-informatique. Nous avons reçu pour le moment une centaine d'ordinateurs dont une vingtaine émanent de particuliers. Atari nous a donné dix 130 XE *et un* 520 ST. *Philips, une dizaine de* VG 5000. *Sony, Thomson, Commodore ou Amstrad n'ont pas voulu participer.*

En revanche, Micropool nous a proposé des logiciels. Nous comptons sur les clubs pour installer le matériel dans les CHR.

L'opération est d'ailleurs prolongée jusqu'aux vacances de Pâques.

— Comment sélectionnez-vous les jeux diffusés dans l'émission ?

*— La sélection est immédiate, tout ce qui est trop cher, nous ne l'acceptons pas. Pour les machines nous ne prenons en ce moment qu'*Amstrad, Commodore 64, Thomson *et* Atari ST. *Apple est trop cher, quant au Mac, il faut couper le prix en deux pour obtenir le prix réel. Pour les jeux, il est nécessaire qu'ils me plaisent en trente secondes sinon ce n'est pas la peine. Soixante pour cent des jeux que je reçois sont débiles, aucune idée originale, ce ne sont que des copies et des recopies de jeux déjà existants. Tout le monde glorifie les programmeurs, leur fait des ponts d'or alors qu'il faudrait embaucher des graphistes, des scénaristes, des créateurs. Les gens devraient se comporter comme des auteurs.*

— Quel est votre public ?

— Les jeunes bien sûr mais aussi tous ceux qui sont dans la mouvance de la culture rock. L'informatique est une des parties les plus suivies de l'émission pour laquelle on reçoit le courrier le plus important. L'ordinateur est un moyen de communication énorme qui m'a fait rencontrer des gens très différents. C'est un moyen et non un but.

— Beaucoup de filles suivent-elles l'émission ?

— Non, nous avons très peu de filles dans le public. Parmi toutes les personnes que j'ai « polluées » avec les ordinateurs à TF1, il n'y avait pas une seule fille. L'ordinateur est encore un appareil électronique qui s'adresse à ceux qui ont une âme de technicien. Il n'est pas suffisamment convivial, sans compter que 90 % des jeux sont des jeux guerriers.

— Que pensez-vous du monde de la micro en général ?

— La micro est encore au niveau du bricolage. La plupart des constructeurs prennent leur clientèle pour des cons, la machine ne vaut pas le tiers du prix vendu. Sauf Atari dont les prix ont été cassés. Les distributeurs se font des marges de 30 % qui n'existent nulle part ailleurs. Les gens qui vendent de la micro sont des anciens marchands de tapis ou de vidéo qui se foutent de leur clientèle. Il n'y a encore aucune moralité sur ce marché passionnel qui fonctionne au coup de cœur.

Si votre ordinateur dort dans un placard, n'hésitez pas à les contacter, ils sauront en faire bon usage. « Opération ordinateurs », TF1, Mini-journal, « Mini-mag », 15, rue Cognacq-Jay, 75330 Paris Cédex 07.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

L'agence artificielle

• *L'intelligence artificielle a maintenant son agence qui se propose de promouvoir l'IA et la productique auprès des entrepreneurs. L'AIA compte organiser une série de forums en 1987. Le premier concerne plus particulièrement le marketing et aura lieu les 30 et 31 mars à Paris.*

La créatrice du mois : Béatrice Langlois

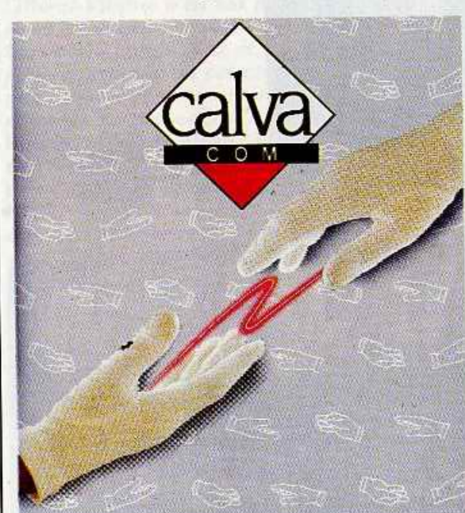


Enfin un peu de charme féminin dans cette profession tristement monopolisée par la gente masculine. Béatrice Langlois est coauteur avec son frère de Wanderer édité par Pyramide sur QL et ST. Contrairement à beaucoup de figures célèbres de la micro ludique, faute de combattantes, Béatrice réalise aussi bien la programmation que les graphismes ou la musique. Lorsque l'on œuvre laborieusement sur l'informatique professionnelle et les gros systèmes et que l'on est passionné de musique et de photo en relief, la voie est toute tracée. Malheureusement, la sortie de la première version sur QL a coincidé avec la déconfiture de Sinclair. Un coup d'épée dans l'eau pour un jeu développé en neuf mois, le temps nécessaire pour posséder l'Assembleur de la machine et réussir le mouvement réaliste des objets dans l'espace. Ce semi-échec est vite contrebalancé par l'adaptation sur Atari ST qui utilise également le procédé de l'anaglyphe. Cette technique, bien connue au cinéma, donne l'illusion du relief en jouant sur la séparation des couleurs, le bleu et le rouge, accentuée par les lunettes à verres colorés. Toujours sur la même lancée, leur société, BJL Langlois, sous-traite pour l'éditeur américain Antic, une version de Wanderer adaptée aux lunettes à cristaux liquides qui font fureur outre-Atlantique. Les plaques de cristaux liquides des lunettes clignotent en phase avec le déroulement des pages écran pour simuler le relief. Pianiste jazz rock dans un groupe amateur, elle projette de concurrencer Pro 24, la Rolls des logiciels musicaux sur Atari ST, et travaille actuellement sur la digitalisation sonore. Sans compter que dans les cartons sommeille un programme de dessins animés à la Tex Avery. Exciting isn't it ?

Un serveur aux dents longues

Calvacom se dit capable de relier tout ce qui est connectable. Nous avons visité ce serveur haut de gamme.

Un serveur aux dents longues
Calvacom, nouvelle appellation de Calvados, est un serveur dont tous les aspects reflètent l'ambition.
Quand on rentre sur Calvacom, on a bien affaire à un serveur comme les autres : on saute de menu en menu, on passe par des forums, glissant au passage quelques missives dans des boîtes aux lettres, puis après lecture du fil de l'AFP et consultation des cours de la Bourse, vous envoyez à l'agent de change lié à Clavacom les ordres qui feront trembler le Palais Brogniart : « Vendez tout ! ». Comme il y a moins de chichis, dessins et autres pièges à secondes, donc pièges à centimes, que sur d'autres serveurs, Calvacom est remarquablement rapide au regard de sa complexité.
Reste l'ambition du projet. Première caractéristique : l'accès à Calvacom se fait surtout à partir de micro-ordinateurs, éventuellement à partir du Minitel, le réseau étant né comme un réseau connecté exclusivement à des *Apple*. Deuxième caractéristique : « vous êtes des abonnés originaux et non pas des anonymes sans relief ». Autrement dit le réseau veut partiellement se substituer au courrier comme au télex des abonnés. Pas de « Gigi cherche Zézette » : on est entre responsables et décideurs. Certaines « Cités », c'est-à-dire un ou des forums particuliers sont privés, sous la responsabilité d'une personne, appelée « maître de la cité », qui sélectionne les adhérents. Le parfum de jeu de rôle masque une ambition très prosaïque : louer des messageries privées, obtenir que des entreprises donnent, après leur adresse postale et leur numéro de téléphone, la mention « vous pouvez aussi nous joindre sur Clavacom ».



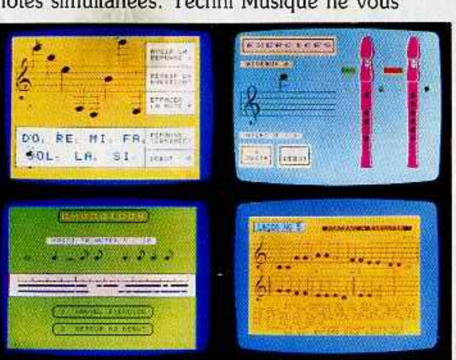
La plupart des cités publiques sont dédiées à un ordinateur : *Apple, Macintosh, IBM-PC* et *Atari ST*. Vous pouvez y deviser gaiement sur les charmes cachés de votre machine préférée et télécharger des logiciels. Un coup d'œil rapide sur les bibliothèques *IBM, Mac* et *Atari* laisse penser que la proportion de logiciels intéressants dépasse celle des compilations de « public domain ». Il existe une longue série de polices (de styles) de caractères pour le *Mac*. Les jeux disponibles ne méritent pas le Tilt d'or. Le prix de l'abonnement varie entre 59 et 95 francs TTC l'heure de connexion, selon les services.
La morale de cette histoire ? C'est qu'un tel réseau est considéré par des institutions tout-à fait sérieuses comme un investissement. Ainsi la Caisse des Dépots et Consignations et le Crédit Agricole participent au capital de Calvacom.
Et ces financiers ont lu La Fontaine : rien ne sert de courir, il faut partir à point. En visant 10 000 abonnés par an, Calvacom veut partir avant les autres et courir plus vite ! D.S.

L'ensemble « Music Tutor » sur Amstrad comprenant un synthétiseur musical et un clavier.

Synthèse familiale

Techni Musique est le champion des produits musicaux et de la synthèse vocale sur nos micros. Son ambition : établir un standard dans le domaine avec des produits simples et peu chers.

Techni Musique a deux passions : la synthèse vocale et les produits musicaux. Cette société qui développe aussi bien sur *Amstrad, Thomson, Oric, Commodore 64* que sur *MSX* caresse l'ambition de devenir le standard national multiordinateurs et multifonctions. En attendant ses produits moyen de gamme offrent un bon rapport qualité/prix. *Cours de Solfège*, choisi par l'Education nationale pour la valise *TO7/70* et diffusé à trente-trois mille exemplaires, a mis à flot la société. Elle s'est depuis attachée à l'étude du matériel et des périphériques vocaux et musicaux et plus particulièrement à la synthèse vocale. A la différence de nombreuses sociétés, Techni Musique travaille en « diphone », une technique de codage des phonèmes qui intègre les transitions et limite ainsi le côté saccadé du rendu. Si l'on décompose le mot « bonus » en phonèmes on obtient l'enchaînement des cinq sons B-O-N-U-S—. En diphone, le premier son sera composé de B-O, le second de O—N, le troisième de U—S, etc. Pour obtenir un résultat parfait, il faut encore intégrer la prosodie qui donne l'information dans la phrase.
Malheureusement, le prix du matériel est encore trop élevé pour le marché familial. Le même problème se pose pour la synthèse directe à partir du texte. *Vocagraphique*, un des programmes complémentaires des synthétiseurs, donne une représentation graphique du son numérisé, décomposé en plusieurs paramètres tels que l'amplitude de la voix, sa hauteur, etc. On peut ainsi séparer les syllabes, augmenter les silences pour améliorer la prononciation finale. Techni Musique fournit également des catalogues de mots préenregistrés sur disquette dans différents registres tels que le langage de survie. Au-delà des applications gadgets, la synthèse vocale s'adresse aux handicapés, aux jeunes enfants ou encore permet l'apprentissage des langues. Les touches parlantes dans « Vocaclavier » ouvrent l'information aux aveugles. Pour les enfants, « Vocaclavier » fait appel à la mémoire visuelle et auditive lors de l'apprentissage de la lecture ou de l'écriture.
Dans le domaine musical, Techni Musique s'est fait un nom grâce à ses éducatifs sérieux qui enseignent la musique selon les méthodes traditionnelles, *Music Tutor*, leur tout dernier produit sur *Amstrad* est un synthétiseur douze voies, stéréo. A 1 200 francs il ne prétend naturellement pas concurrencer les DX7 et autres synthétiseurs professionnels mais offre une bonne approche du clavier. Avec quatre participations à l'écran, l'utilisateur peut jouer à quatre mains pendant que l'ordinateur exécute sa propre partition à concurrence de douze notes simultanées. Techni Musique ne vous promettra jamais de faire parler votre micro avec les intonations sussureuses de Marilyn.
Le gadget spectacuIaire n'est pas leur fort.
En revanche, leurs produits cohérents et sérieux étendent les capacités de vos ordinateurs pour un prix raisonnable.
Le prix des logiciels est compris entre 100 et 200 francs, entre 300 et 500 francs pour les synthétiseurs suivant les machines et le support, disque ou cassette, et les haut-parleurs valent environ 200 francs. Techni Musique.
Centre commercial, rue Fontaine du Bac, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.26.21.04.



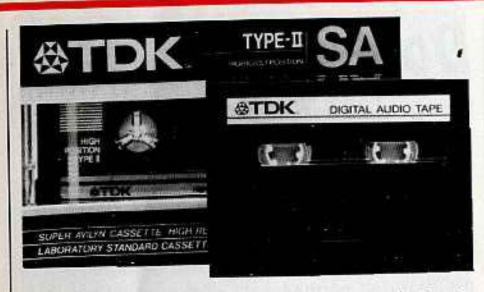
Les cours de solfège et de flûte à bec.

Coûteux

• « Compte tenu des faibles revenus que le Docteur T. Mohamed de Blackburn a tiré de la vente de logiciels piratés, le bilan de son commerce est plutôt déficitaire ! » L'ironie de John Symes de Microdeal survient à l'annonce de la condamnation à 9 262,98 livres sterlings d'amende d'un pirate qui revendait 30 livres sterlings une compilation de jeux Microdeal.
L'affaire était depuis 1984 entre les mains de la justice britannique. C'est un des premiers jugements de ce type à être rendu en Grande-Bretagne. Microdeal espère qu'il fera jurisprudence et en profite pour annoncer la mise au point d'une méthode de protection particulièrement efficace destinée aux disquettes Atari ST.

La cassette qui fera DAT :

Après le microsillon, c'est au tour de la mini-cassette de se mettre à l'heure de l'audionumérique. TDK annonce pour 1988 l'avènement de la « digital audio tape » (DAT), sorte de micro-cassette sur laquelle pourront être stockées plus de deux heures de musique enregistrée. Ce nouveau produit, qui se pose d'emblée en concurrent du disque compact, est le résultat d'un travail de normalisation entrepris à Tokyo dès 1983 au sein d'une conférence regroupant quatre-vingt-un fabricants.
Les lecteurs-enregistreurs emprunteront aux magnétoscopes la technique des têtes de lectures rotatives et utiliseront une fréquence d'échantillonnage supérieure à celle des lecteurs de disques compacts (48 kHz contre 44,1 kHz). La légère amélioration de la bande passante ainsi obtenue aura-t-elle des répercussions sensibles à l'écoute ? Les responsables de TDK l'affirment en tout cas.
Les cassettes de musique pré-enregistrée offriront par rapport au disque compact, sinon l'avantage d'une meilleure qualité d'écoute, celui d'une durée de programme sensiblement accrue. Mais il y a gros à parier qu'il sera fait le même usage de la DAT que des cassettes conventionnelles : l'enregistrement de disques occupera sans doute une place de choix parmi les applications futures de ce produit.
Malheureusement, le standard adopté pour le stockage des informations sur cassette digitale ne devrait pas permettre un report direct sur la bande des données numériques accessibles grâce à la sortie digitale des lecteurs de disques compacts. Cette regrettable impossibilité ôterait

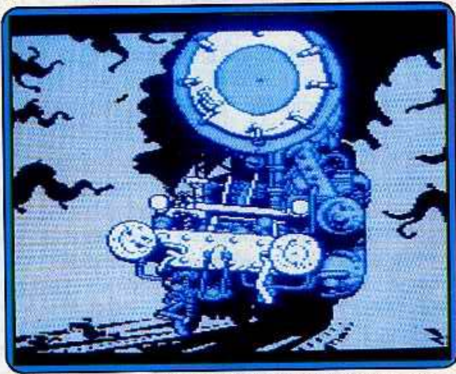


Plus petite qu'une cassette normale (voir photo), la DAT terrorise les géants du disque compact.

un argument de poids à la DAT : il eût été particulièrement avantageux de s'affranchir, lors de l'enregistrement d'un disque compact, d'un passage inutile du signal à travers des circuits de conversion analogique/digitale, de filtrage et de préamplification entraînant nécessairement une dégradation de la qualité d'écoute.
Les constructeurs feront-ils le nécessaire pour assurer une certaine compatibilité entre les deux systèmes ? Cela fait partie des nombreux mystères qui entourent encore un produit dont tous les aspects techniques et commerciaux n'ont peut-être pas encore été définis en détail. Si les fabricants de cassettes et d'enregistreurs digitaux entendent vraiment concurrencer le disque audionumérique, ils devront proposer leurs produits à des prix réalistes et affronter la concurrence prochaine des lecteurs-enregistreurs de disques compacts. J.-P. D.

Graphiste du mois : chinoiseries

• La pixellisation du mois, « Shangaï-Express », est signée François Rimasson. A seize ans, cet élève de seconde habitant l'Ille-et-Vilaine n'en est pas à son premier coup de souris : il suffit d'ouvrir son Tilt hors-série (guide jeux et micro 87) à la page consacrée au concours de création graphique pour constater que nous sommes en présence d'un récidiviste. Le micro de ses rêves ? L'Amiga, bien sûr, en raison des attrayantes possibilités que cette machine offre aux dessinateurs. Mais le dessin n'épuise pas la totalité du plaisir que l'on peut tirer d'un ordinateur :



Réalisé sur C 64 avec le logiciel **Paint-Magic.**

François Rimasson, qui envisage des études d'informatique, joue aussi avec son Commodore, à Ghost'n Goblins et Spindizzy...

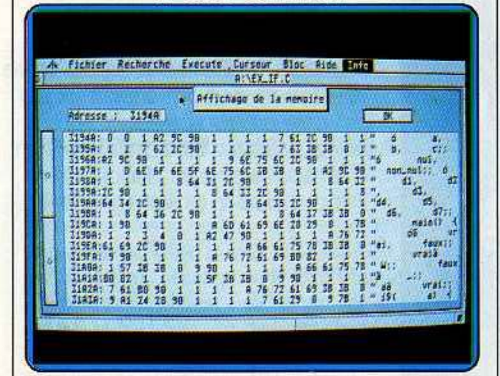
Deux garçons dans le vent

La micro-informatique aime le show-business surtout en Grande-Bretagne où il est conseillé de rouler en Porsch et de se montrer dans les endroits à la mode. Les « patrons » de l'industrie ont tous leur légende. Jeff Burton, président de US Gold, a traîné ses guêtres sur la scène rock des années 70 à la tête des « Muscles » ; David Ward, président d'Océan/Imagine, animait les folles nuits d'Hollywood...
La petite histoire de Virgin et Palace Software illustre bien cet état d'esprit.
1969 : Richard Branson et Nick Powell lancent un mini-journal, « Student ».
1987 : dix-huit ans après, derrière ces deux noms se cachent une compagnie aérienne, une chaîne de magasins, une maison d'édition de disques, deux sociétés de softs de jeux, une maison de production cinématographique.
En deux mots Virgin et Palace, deux sociétés dont la réussite est faite d'une succession d'échecs.
« Student » est leur premier fiasco.
Pour renflouer les caisses, ils décident de vendre ▶

des disques par correspondance sous le label Virgin. Nouvel échec, nouvelle entreprise.
La chaîne des magasins Virgin voit alors le jour sans plus de succès. Et au moment où tout le monde commence à parler de ces jeunes managers brillants, les deux amis courent toujours après leurs sous. Détour vers la musique, ils montent un studio d'enregistrement dans un château anglais, « The manor », devenu depuis un lieu de culte pour le rock anglais. Leur premier disque « Tubular Bells » de Mike Oldfield, refusé par tous les éditeurs, se vend à six millions d'exemplaires la première année.
La dynamique est lancée, Virgin est maintenant une société tentaculaire dont on découvre sans cesse les ramifications. En 1982, l'association des deux amis a fait long feu. Nick Powell quitte la société, plusieurs millions en poche pour créer Palace, l'équivalant de Virgin dans le domaine de l'audiovisuel. Depuis, Palace a produit. *Absolute Beginners, The Company of wolves, Mona Lisa* en sus de leur activité de distribution et de vente de vidéo. Palace c'est aussi et bien sûr : *Cauldron* (Tilt d'or 1985), *Cauldron II* (Tilt d'or 1986) et l'armure sacrée d'Antiriad. Virgin, après une succession de softs médiocres s'est fait un nom avec *Sorcery* (Tilt d'or 1985). N.M.

Interpreteur C sur Atari ST

L'interpréteur C édité par Loriciels facilite la programmation dans un langage qui gagne à être connu.



Contrôlez vos résultats au fur et à mesure.

Loriciel s'apprête à diffuser un interpréteur C sur *Atari ST*. Conçu par Pierre Morel-Fournier que nous vous avons présenté dans le n° 37 de *Tilt*, ce programme sera vendu autour de 350 francs.
Un interpréteur est un programme qui permet de tester les programmes en cours d'élaboration, de visualiser l'exécution de chaque ligne.
En effet, la traduction en langage machine s'effectue ligne par ligne. Or le langage C est un langage compilé, autrement dit un langage autorisant habituellement le test d'un programme une fois qu'il est compilé, c'est-à-dire traduit en bloc en langage machine. L'interpréteur proposé fait donc gagner du temps et de l'énervement au stade de la programmation. Le programme obtenu peut malgré tout être compilé, ce qui le rendra plus rapide à l'exécution qu'un programme en langage interprété classique, comme le Basic, où la traduction en langage machine se fait à chaque nouvelle exécution.
Ce nouvel interpréteur C est aussi un éditeur qui facilite la programmation : par la gestion, duplication et déplacement de blocs, en positionnant le curseur sur des marques ou en début de bloc...
Les touches de commandes ont leur fonction, pour l'édition, mais on peut créer dix macro commandes et éviter ainsi la frappe répétitive de chaînes d'instructions. Un menu « info » permet de connaître l'état des variables, de la pile et de la mémoire (en hexadécimal et en caractères ASCII). Les programmes créés avec l'interpréteur pourront être compilés avec des compilateurs ordinaires. L'usage de l'interpréteur rend en quelques sorte le C programmable comme le Basic, et fait gagner en souplesse et en confort au stade de la programmation.
Le langage C est un langage autorisant la programmation structurée, qui a une parenté avec le Pascal, mais qu'on appelle langage intermédiaire car il permet d'accéder au niveau élémentaire de l'ordinateur avec la facilité d'utilisation d'un langage de haut niveau.
Ce sont essentiellement des programmes de gestion qui sont écrits en C. Qu'en sera-t-il demain ? D.S.

Salons et expositions

• Plus de deux mille exposants répartis sur trois cent mille mètres carrés montrent leurs dernières nouveautés au **Cebit d'Hanovre**, un des plus grands salons informatiques d'Europe, du 4 au 11 mars. Nous vous en reparlerons plus tard.
• Les foires d'occasion font recettes. Après Midéocase en novembre, **Ordipuce** offre aux micromaniaques d'acheter ou de vendre leurs matériels. Ce salon lancé avec Microtel il y a plus d'un an ouvre ses portes les samedi 14 et dimanche 15 mars à la salle Danton, rue Danton à Vanves de 13 à 19 heures. Pour du matériel de moins de 5 000 F, il vous en coûtera 70 F la journée et 130 F pour deux jours, comptez 100 et 180 F pour les valeurs supérieures avec une réduction de 50 % pour les adhérents des clubs Microtel.
Renseignements au (1) 45.44.70.23.
• Plus spécialisé, **Securicom 87**, le cinquième congrès mondial de la protection et de la sécurité informatique et des communications, axe cette année sa réflexion sur la sécurité des réseaux. Il se déroule du 4 au 6 mars au PLM Saint-Jacques à Paris.
Egalement au programme, des sujets d'actualité tels que l'ingéniérie architecturale pour la protection des installations informatiques contre les attaques terroristes, ou les nouvelles stratégies d'identification des utilisateurs. Un vocabulaire guerrier qui montre la détermination des professionnels.
Le salon est précédé d'une journée de formation, le 3 mars, centrée autour des réseaux et des systèmes de chiffrement.

Données et images

Un logiciel de base de données n'a guère d'intérêt ludique mais *Superbase Personnal* fonctionnant sur l'*Amiga* fait exception.
Son principal atout est de permettre l'insertion d'images, IFF (un standard américain d'enregistrement d'images) dans ses fichiers.
Tout système de gestion de base de données (SGBD) doit permettre de stocker et de trier des informations diverses. Pour une entreprise les données comptables ou commerciales, pour un particulier des dépenses ou un carnet d'adresses.


Une gestion de fichiers et d'images sur **Amiga.**

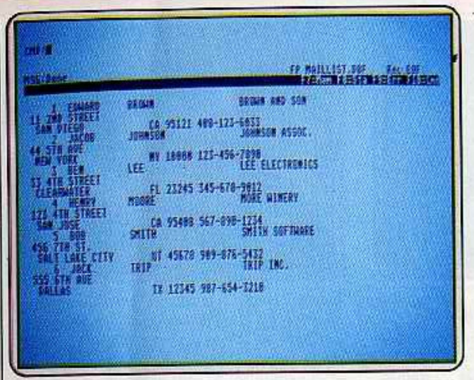
Superbase Personnal est une version « familiale » déjà extrêmement puissante qui permet d'organiser et d'éditer simplement des dossiers complexes.
Sa puissance même en multitâches, sa simplicité apparente et la facilité d'emploi procurée par un manuel bien fait et par l'interface souris de l'*Amiga* en font un outil exemplaire. Mais nous avons surtout été impressionnés par la possibilité d'établir des banques d'images provenant des logiciels de création graphique. D'une manière plus générale, l'apparition conjointe des logiciels de créativité ou de gestion pour des machines à moitié familiales (Commodore *Amiga* et Atari Mega *ST*), et des logiciels raffinés de jeu et d'éducation pour des machines professionnelles confirme l'unification des marchés engagés sur le plan matériel. Même les nouvelles consoles de jeu risquent de pâtir d'être cantonnées au domaine familial-ludique. (1 450 F, importé par Micro Application). N.C.

Contrat martial

• Le critère tempête, cela vous dit quelque chose ? Il s'agit de la norme de solidité et de sécurité imposée pour l'informatisation de l'armée de l'air américaine. Tandon vient de décrocher un contrat de plus de dix millions de dollars pour l'informatisation des bureaux de l'état-major. Les compatibles du numéro un mondial dans la fabrication des disquettes résisteront-ils à la tempête qui fait rage autour de l'administration U.S. ?

Le fichier sur ST

Les noms changent, les programmes restent. Chez Versasoft, cela s'appelait *DBase III*, cela devient *DBMan* pour *Atari*. Gestionnaire de fichiers, particulièrement efficace, ce logiciel est à lui seul un monument. Si vous l'avez, vous



La meilleure gestion de fichiers sur **Atari ST.**

pouvez jeter tous les autres. Possédant bien sûr toutes les options et fonctions des gestionnaires de fichiers traditionnels, *DBMan* vous en donne plus. Dès la création du fichier, la puissance du programme et la souplesse d'utilisation qu'il possède se révèlent : ici, on ne choisit pas une option d'un menu ni une icône quelconque, on donne simplement l'ordre de création (create), le programme se changeant alors après quelques questions à l'utilisateur, de gérer lui-même le nouveau fichier. L'exploitation des fiches suit la même logique : un ordre suivi de critères de recherches. Mais *DBMan* possède également un véritable langage de programmation, s'apparentant au Basic et d'accès relativement simple, bien que la syntaxe soit parfois délicate. Cela permet entre autres de développer des applications pour obtenir un outil totalement transparent à l'utilisateur, par exemple par la création d'un menu dont ma gestion est assurée par le système. A noter également qu'on peut avoir jusqu'à dix fichiers ouverts en même temps, et qu'il est possible d'effectuer des calculs (*DBMan* possédant un nombre impressionnant de fonctions). Enfin, les heureux possesseurs d'écran couleur pourront gérer jusqu'à quatre couleurs. Un point noir cependant : pour pouvoir bénéficier de toute la puissance du programme, un disque dur est vivement conseillé. (Disquette Atari/Versasoft pour *Atari ST*. Prix : 1 780 F.) D.G.

Les aventures du bout du monde

• Le journal des adhérents du club micro-informatique du Crédit Agricole de Rennes a sorti en décembre son numéro 18. Ce journal, type fanzine, est maquetté et composé sur Apple, il parle des logiciels qui sortent, de graphismes, de mise en page mais aussi de jeux, en particulier de jeux d'aventure. Le club, âgé de cinq ans a déjà collaboré à la création d'une quarantaine de clubs de micro-informatique dans le département d'Ile-et-Vilaine. Microcam Crédit Agricole, 19, rue du Pré-Perché, 35040 Rennes Cedex.

Mourousi Vidéo Mensuel

• Edité par V.W.N., VideoMag est le premier magazine sur cassette vidéo. Dirigé par Yves Mourousi, il propose trois heures d'enregistrement par mois. Son contenu est varié : dessins animés, séries inédites, reportages, etc. Disponible pour 57 F, il est vendu par les Fnac, hypermarchés, vidéo-clubs, réseau Locatel et autres. Enfin, sachez qu'il n'est disponible qu'en VHS.

Téléphonie Mania

Le téléphone n'échappe pas à la vague de miniaturisation. Tricrif, une société installée dans les Alpes Maritimes mène une recherche sur ce qui pourrait être le plus petit téléphone du monde. De la taille d'un paquet de cigarettes, ce pico-téléphone serait relié par infrarouges à un poteau de réception de deux mètres huit de haut. Le système est en cours d'étude avec les ingénieurs du CNET, qui songent à remplacer les publiphones par ces bornes de télécommunications. Raoul Parienti, l'inventeur de ce système téléphonique révolutionnaire émet quelques réserves sur son utilisation. La faible portée des faisceaux oblige les utilisateurs à se trouver prêts des pilones de réception. D'autre part, le téléphone à infrarouges est personnel et donc beaucoup plus onéreux.



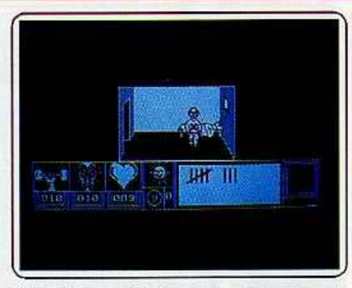
Firelord : la quête de Sir Galaheart continue sur *C 64*. (cf *Tilt* 39) La présente version possède un graphisme supérieur aux logiciels *Amstrad* et *Spectrum*. Les personnages, bien que petits, sont de même animés avec plus de précision. Un jeu difficile et relativement varié. (K7 Hewson pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : 14).



Breakthru : une voiture se lance à la conquête d'une route semée d'ennemis. Dommage que les compteurs ne soient là que pour le plaisir de l'œil... Tirez, sautez, évitez les obus ennemis et ne comptez pas sur l'animation pour vous venir en aide ! Sans (autre) commentaire... (K7 US Gold pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 5).



3 As : est une compilation de qualité moyenne. Les programmes présentés n'ont qu'une seule ambition : distraire. Mais, la réalisation, de qualité très relative, de l'ensemble permet de se poser certaines questions ! Le prix assez élevé aussi du reste... (K7 et disquette Minipuce pour *Thomson*. Intérêt : 7).



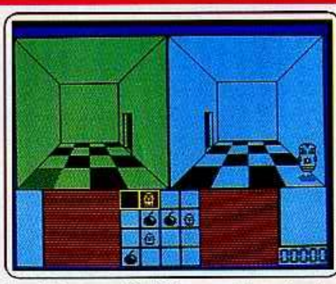
Eden Blues : à la fois un jeu d'aventure et d'action où vous devez vous échapper d'un pénitencier. Vous pouvez définir les principales caractéristiques du personnage, force et constitution. Si une porte résiste, enfoncez la d'un coup de pied. Accessoirement, cherchez la femme. (Disquette Ere informatique pour *Atari ST*. Prix : D. Intérêt : 10).

Coup d'œil

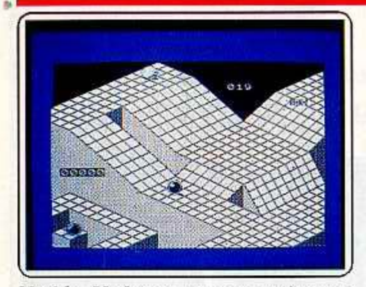
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



Druid : dernier représentant des Grands Druides, vous devez combattre les quatre princes d'Acamantor. Le contrôle que vous possédez sur les éléments vous sera très utile. La version *Spectrum* ne perd rien de ses qualités face à celle de l'*Amstrad*, excepté l'animation sonore. (K7 Firebird pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 12).



Deaktivator : doté d'un graphisme simple, ce programme est plein de suspens et d'originalité, arriverez-vous à retrouver et à neutraliser les bombes cachées, à l'aide de vos quatre robots télécommandés tout en faisant preuve d'adresse et de stratégie : frissons garantis. (K7 Reaktor pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 16).



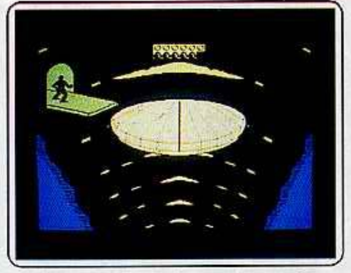
Marble Madness: vous contrôlez une boule soumise aux lois de l'inertie sur un parcours aux reliefs mouvementés très bien rendus en « 3 D » : précipices, trous, pièges... et le temps vous est compté. Il est même possible de créer son propre parcours. (K7 Melbourne pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 15).



Devil's Crown : retrouver les sept pierres précieuses dispersées dans les quarante cabines de ce navire englouti ne paraît pas facile. Cette épave est gardée par de nombreux fantômes de pirates et en plus, abrite des poissons carnivores. Un jeu très moyen. (K7 Mastertronics pour *Spectrum*. Prix : A. Intérêt : 8).



Astérix : pour *Thomson ?* Non, il ne s'agit pas du soft Melbourne House mais cela ne lui enlève rien. Incarnant Astérix, vous devez réunir les ingrédients nécessaires à l'élaboration d'une potion magique. Graphisme, animation et bruitage sont honnêtes. (Disquette Coktel Vision/Vifi Nathan pour *Thomson*. Prix : B. Intérêt : 14).



Dragon's Lair : l'infâme dragon Singe vient d'enlever une princesse. Aurez-vous le courage d'affronter les difficiles épreuves qui se dressent sur le chemin de la renommée. Ce très bon logiciel d'action brille par sa diversité et par l'originalité des épreuves. Bonne adaptation. (K7 Software Projects pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 13).



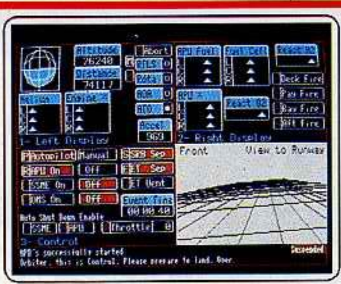
Legend of Kage : la princesse vient d'être enlevée sous vos yeux... A travers le feu des soldats et archers ennemis, vous partez à sa recherche. Ce logiciel d'action est bien peu convaincant. L'animation et les graphismes sont aussi simplistes que le scénario... (K7 Océan pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : 7).



Trailblazer : un jeu qui va vite, très vite, un scénario simple, très simple. A un ou deux joueurs, il s'agit d'emmener le plus loin possible sa balle sur un tapis parsemé d'embûches. Grande habileté absolument requise pour ce jeu au graphisme et au son bien dosés. (Disquette Gremlin's Graphic pour *Atari XL*. Prix : B. Intérêt :).



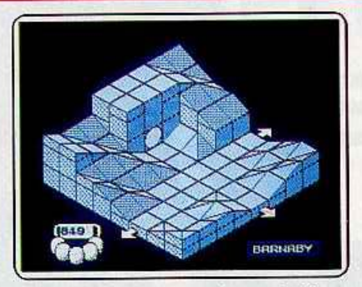
W.A.R. : vous constituez le dernier rempart de la Terre contre l'invasion ennemie. A bord de votre vaisseau, vous devrez vous frayer un chemin et tuer tout ce qui bouge. Mais l'action ne se déroule que dans un petit carré de l'écran et le vaisseau réagit trop lentement. Un logiciel peu attrayant. (K7 Martech pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 7).



Orbiter : simulateur de navette spatiale, Tilt d'or en 1986, ce logiciel allie la fidélité de la simulation, la diversité des missions à une facilité d'utilisation qui rend l'apprentissage agréable dès les premiers vols. (Disquettes Spectrum Holobyte pour *IBM-PC*, deux lecteurs de disquettes. Prix : F. Intérêt : 18).



Academy : pour faire partie du corps d'élite des pilotes galactiques, il vous faudra mener à bien vingt missions fort périlleuses. Vous choisirez votre vaisseau ou définirez vous-même ses caractéristiques. Un excellent jeu de stratégie et d'action qui prend la relève avec brio de *Tau Ceti*. (K7 CRL pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 15).



Bobby Bearing : ça roule pour Bobby... De tableau en tableau, il progresse entre les minces couloirs, plates-formes ou virages relevés. Une bonne conception « 3D » qui se dévoile malheureusement sans aucun scrolling. Le jeu perd un peu de sa spontanéité... (K7 The Edge pour *Amstrad*. Prix :B. Intérêt : 14).



Tarzan : pour délivrer Jane, notre héros doit récupérer les sept pierres arc-en-ciel. Il lui faut affronter fosses et sables mouvants, lions féroces et serpents subtils, flèches empoisonnées et balles. Il ne dispose que de trois jours ! Quelques objets trouvés lui seront d'un grand secours. (K7 Martech pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 13).



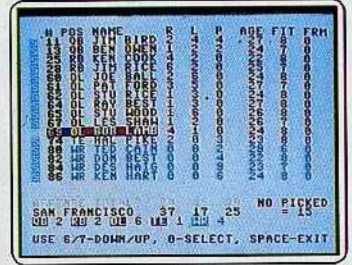
Dragon's Lair : existe désormais sur *Amstrad*. Moins attrayant que la version *C 64*, il propose cependant des graphismes agréables et une animation de qualité. En revanche, les commandes sont décevantes. Mais ceci est le fait de la 3 D qui n'en est pas vraiment... (K7 et disquette Software Projects pour *Amstrad*. Prix : A ou B. Intérêt : 13).



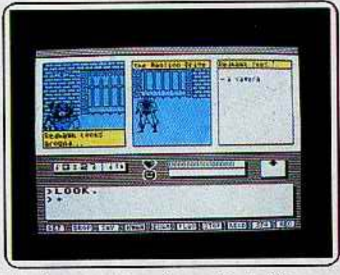
Erebus : vous propose une petite balade dans l'Antarctique. Le but : à vous de le découvrir. Moins attrayant que les versions *ST* et *Thomson*, ce programme contient cependant des graphismes de qualité. Mais le principal avantage de ce soft réside dans sa convivialité. (Disquette Titus pour *Thomson*. Prix : B. Intérêt : 12).



Hardball : avant de jouer, commencez surtout par vous imprégner des règles assez complexes du baseball. Vous disposez d'une équipe complète et il vous faudra savoir changer à l'occasion de lanceur ou de rattrapeur en fonction de leur état de fatigue. Le jeu est bien rendu. (K7 Advance pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 12).



Head Coach : vous allez « manager » une équipe de football américain. Mise au point de l'équipe, choix des matchs, échange et prise en charge de nouveaux joueurs, la simulation se traduit par une série de menus et tableaux. Un programme réservé aux passionnés... (K7 Addictive pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : 11).



Kwah : ce mot transforme Kevin Oliver en Redhawk, un surhomme. Profitez-en pour débarrasser la Terre des vilains et prévenir l'holocauste nucléaire avant l'heure du thé Un bon jeu d'aventure doté d'un bon analyseur de syntaxe dont les graphismes se présentent comme une BD. (K7 Melbourne pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 13).



Con-Quest, Storm et Formula 1 : sur une même disquette. Si les programmes sont classiques dans leur forme : une course automobile, une aventure arcade vue verticalement *(Storm)* et un jeu aux multiples salles *(Con-Quest)*,le dernier est récent. (Disquette Mastertronic pour *Amstrad CPC*. Prix :B. Intérêt : 12).



Green Beret : version classique de l'action qui ne valait que par son rythme endiablé. Hélas les mouvements englués et un déroulement irrégulier des décors, laissent apparaître la niaiserie du scénario. Le jeu reste difficile et exige une grande sûreté de geste. Pour amateurs. (K7 F.I.L. pour *Thomson*. Prix : B. Intérêt : 8).



Donkey Kong : difficile de comprendre cette nouvelle parution... *Donkey Kong* revient sur *C 64* après plus de quatre ans d'existence. Si le logiciel a déjà fait ses preuves et que l'on peut à nouveau prendre plaisir à délivrer la malheureuse captive, l'ensemble reste sans surprise ! (K7 Ocean pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : 10).



Con-Quest : il court à travers tout le château, attrape un globe de protection, une clef, une hache, tue deux serpents venimeux pour accéder au deuxième étage... Aventure/action des plus classiques, *Con-Quest* est un logiciel simple, réservé aux purs amateurs ! (K7 Mastertronic pour *Amstrad 464*. Prix : A. Intérêt : 10).



Hit-Pak : quatre en un, une formule qui fait ici merveille. Cette compilation est essentiellement basée sur l'action. *Frank Bruno's Boxing, Airwolf, Bomb Jack* et surtout *Commando*, un cocktail explosif réservé aux nouveaux venus qui ne possèdent pas déjà les originaux... (Disquette Elite pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 14).



Return to Oz : parviendrez-vous à retrouver le pays d'Oz, avec son lion peureux et son gentil épouvantail ? Ce jeu d'aventure s'adresse aux débutants, toutes les actions s'effectuant par un choix d'options. Trop simpliste pour les aventuriers chevronnés avec des graphismes moyens. (K7 US Gold pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 10).



Shanghai : le but est de retirer les pièces par paires à partir d'une position première, en pyramide. Pour être enlevées, les pièces doivent glisser librement sur la droite ou sur la gauche. Il existe sur la disquette plusieurs positions de départ. Graphisme étonnant. (Disquette Activision pour *Atari ST, Apple II, Amiga*. Prix : D. Intérêt : 15).



Hawaï : prenez fait et cause pour Antoine Lemoineau, anti-héros par excellence, rond de cuir minable qui rêve de partir à Hawaï. Une aventure classique dans le fond, plus originale dans la forme avec ses gags lourdingues et ses graphismes style BD. (Disquette Excalibur pour *Apple II* et *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 14).



Mendès-France, M.C.

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



Le nouveau ZX Spectrum + 2, c'est bien plus qu'une mémoire monstre. C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.

Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout. Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :

1590 F TTC

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.

Nom : ____________________

Adresse ____________________

____

Code postal |_|_|_|_|_| Ville ____________________

Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 |92312 Sèvres cedex

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.
OUVERT 7 JOURS SUR 7: LUNDI DE 14H A 19H. DU MARDI AU SAMEDI 10H A 20H.
DIMANCHE DE 14H A 18H

GAMME COMMODORE 64

C64 Pal	1890
C64 Secam peritel	2190
Lecteur K7 1530	320
Lecteur Disq 1541	1890
Moniteur vert + son	990
Moniteur couleur	1990
Adap pal secam	490

GAMME AMIGA

UC 512K+Moniteur coul +clavier azerty +Souris+Logiciels

8990Frs

GAMME ATARI 130XE

130XE Secam	990Frs
1050	1490Frs
130XE+1050+JOY	2390Frs
Super contoller	125Frs

C64 + Lect 1530 +Moniteur Coul +1 JOY + JEUX — **3890 Frs**

C64 Nouveau + 1541 +1 JOY + JEUX — **3690 Frs**

Drive 1010 AMIGA — **2590Frs**

Boite de Rangement Disq 3.5" — **100FRS**

LES MEILLEURES K7 SUR ATARI XL/XE

RAID OVER	99F
SOLO FLIGHT II	99F
TRAIL BLAZER	99F
MERCENARY 1+2	199F
LEADER BOARD	99F
HARD BALL	99F
TOMAHAWK	99F
SHOOT(4JEUX)	125F
PLATFORM4JEUX	125F

LES MEILLEURES DISQ SUR ATARI XL/XE

LEADER BOARD	149F
INTER KARATE	149F
FLIGHT SIM 2	490F
SCENARIO FS2	290F
SILENT SERVICE	149F
HARD BALL	149F
TOMAHAWK	149F
FIELD OF FIRE	189F
SPTIFIRE 40	149F

COMMODORE 64/128 DISQUETTE

INFILTRATOR	140F
FIST II	140F
PAPER BOY	140F
SILENT SERVICE	140F
LEADER BOARD	140F
STAR GLIDER	160F
TRACKER	160F
WORLD GAMES	160F
SUPER HUEY 2	160F
DRAGON'S LAIR 2	140F
ALIENS	140F
GAME MAKER SPORT	140F
GAME MAKER SC. FICTION	140F
XEVIOUS	140F
FLOOPY 64	140F
DESTROYER	38F
POWER CARTRIDGE	160F
GAUNTLET	450F
FRAME	140F
GAME MAKER	140F
ARTICFOX	190F
	190F

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	450F
THE PAWN	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1350F
VIP	1790F
DEEP SPACE	290F
ARENA	290F
LEADER BOARD	290F
S D I	450F
DEFENDER OF THE CROWN	490F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	390F
INSTANT MUSIC	450F
BARD'S TALE	450F
DEJA VU	NC
ROGUE	390F
ARTICFOX	390F
TASS TIME	390F
MARBLE MADNESS	390F

LOGICIELS PC

SUMMER GAMES II	350F	WINTER GAMES	350F
TRILOGY APSHAI	350F	WORD GAMES	350F
SILENT SERVICE	290F	KARATEKA	420F
ALTERNATE REALITY	450F	JET	570F
STAR FLIGHT	490F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	390F
BALANCE OF POWER	450F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR II	570F	PITSTOP II	350F
WORD KARATE	350F	NEWSROOM	690F

LA LIBRAIRIE SUR ST

LE LIVRE DU GEM	149F	LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE	179F
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE	149F	CLEFS POUR ST (1)	295F
LA BIBLE DE L'ATARI ST	249F	CLEFS POUR ST (GEM)	285F
PEEKS ET POOKES	129F	102 PROGRAMMES POUR ATARI ST	120F
LE LIVRE DU BASIC	149F	C SUR ATARI ST	165F
TRUCS ET ASTUCES	149F	CLEFS POUR LOTUS 1.2.3.	230F
BIEN DEBUTER AVEC L'ATARI ST	129F	DU BASIC AU C	149F
GRAPHISMES ET SONS	149F		
LE LIVRE DU LOGO	149F		
LES GRAPHISMES EN 3 DIMENSIONS	179F		

LIVRAISON PARIS GRATUITE POUR 3000F D'ACHAT

REPRISE DE VOTRE MICRO 64K JUSQU'A 1500F POUR L'ACHAT D'UN **1040 STF** AVEC MONITEUR

1 K7 GRATUITE POUR L'ACHAT DE 2 K7 OFFRE VALABLE SUR CCMMODORE ET AMSTRAD

LIVRAISON PROVINCE GRATUITE POUR 5000F D'ACHAT

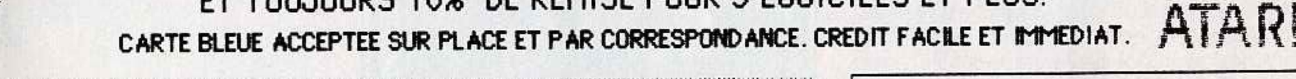
LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON



TOUTES LES NOUVEAUTES USA ET ANGLETERRE EN DEMONSTRATION 7 JOURS SUR 7

ET TOUJOURS 10% DE REMISE POUR 3 LOGICIELS ET PLUS.





LA GAMME ST ET SES PERIPHERIQUES

1	520 STF TOS ROM (20 LOG+ souris)	3990F
2	1040STF TOS ROM (Pack bureautique)+moniteurSM125	9990F
3	Moniteur couleur SM1224 Hte Résolution	NC
4	Moniteur Thomson couleur à partir de	1990F
5	Moniteur ATARI HR SM125 monochrome Hte Résolution	1990F
6	Moniteur Philips 80 col.	990F
7	DISQUE DUR 20M° SH204	7000F
8	DRIVE 3,5 500K	2000F
9	DRIVE 3,5 1M°	2700F
10	DRIVE 3,5 1&2M° 5,25 1M° KUMANA	N C
11	IMPRIMANTE CITIZEN 120D + CABLE CENTRONICS	2490F
12	IMPRIMANTE SMM 804 AVEC CABLE	2490F
13	IMPRIMANTE STAR NL10 + INTERFACE + CABLE	3490F
14	IMPRIMANTE STAR NX15 136 COLONNES	5990F
15	DISQUETTES 3,5 SFDD PAR 10	150F

520STF COULEUR
+ Moniteur SC1224 HTE résolution
6490 Frs

520STF MONOCHROME
+ Moniteur SM 125 Hte Résolution
4990 Frs

CREDIT POSSIBLE 300F PAR MOIS

ALTERNATE REALLITY	450F
S D I	450F
SPACE QUEST	450F
HACKER II	245F
MUSIC STUDIO	350F
LES PASSAGERS DU VENT	299F
TASS TIME	245F
ARENA	300F
DEEP SPACE	350F
LEADER BOARD	350F
SCENES LEADER BOARD	190F
KINGQUEST II	320F
BLACK CAULDRON	420F
ULTIMA 3	590F
SILENT SERVICE	300F
GATO	390F
FLIGHT SIMULATOR II	NC
KARATE KID II	249F
MERCENARY	249F
SUNDOG	390F
FANTASY	390F
WINTER GAMES	300F
KRAFTON & XANK	290F



KING QUEST I	450F
ROGUE	300F
SUPER CYCLE	300F
WORLD GAMES	300F
TIME BANDIT	290F
HARRIER STRIKE MISSION	329F
SRIKE FORCE HARRIER	250F
THE PAWN	229F
STARGLIDER	249F
JEWEL	179F
ST KARATE	275F
ST PROTECTOR	255F
SPACE STATION	275F
CHESS (PSION) 3D	295F
WAR ZONE	255F
FIREBLASTER	255F
MACADAM BUMPER	290F
PERRY MASON	390F
CHESS MASTER 2000	450F
KINGQUEST III	450F
DIABLO	290F
BILLARDELECTRONIQUE	249F
SKYFOX	290F

UTILITAIRES ST	PRIX
TEXTOMAT	450F
DATAMAT	450F
CALCOMAT	450F
PLUS PAINT	395F
PASCAL OSS	795F
HORLOGE INTEGREE	495F
BASIC GFA	495F
COMPILATEUR GFA	495F
VIP GEM	1990F
DEGAS	390F
1ST WORD	590F
ART DIRECTOR	490F
AEGIS ANIMATOR FR	790F
DB MASTER	590F
HORLOGE INTERNE	490F
PRINT MASTER	350F
APL 68000	1290F
EASY DRAW	790F
ART GALLERY	290F
MC EMULATEUR	1690F
LATTICE C Metacom	1090F
PASCAL Metacom	790F
ASSEMBLEUR	590F
DB MAN (DBASE3)	1290F
CAT 3D	390F
PUBLISHING PARTNER	1490F
LISP	1590F
EVOLUTION SUNSET	1150F
CALVACOM	350F
EMULCOM	890F

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES) CREDIT CREG IMMEDIAT

QTE	DESIGNATION	PRIX
	PORT MACHINE + 50F LOGICIEL +25F	

47 66 11 77



Nom
Adresse : ....
Ville : .... CP : ....
CI JOINT CHEQUE □ MANDAT POSTE □
CONTRE REMBOURSEMENT □ + 30F
J 'ai un ordinateur : ....

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

OPÉRATION NEMO

Jeu de guerre

Un jeu de guerre et d'action qui témoigne des nouvelles ambitions de Cocktel Vision. Commandant d'un porte-avions, vous devez vous emparer de la principale base ennemie de l'archipel de Macapaouro. Tentez aussi de détruire les bases moins importantes de ce labyrinthe d'îles, de détroits et de mers intérieures.
Choisissez la répartition de vos moyens : quatre cents unités à distribuer entre les hélicos, avions, chars, hommes ainsi qu'entre balles, obus, torpilles et mines. Vous décidez, au vu des renseignements, des instruments de l'attaque. Quel que soit le niveau de difficulté sélectionné parmi les trois possibles, l'affrontement sera bref, mais décisif. Une seule défaite mettra en cause toute l'opération.
Vos chars et vos hélicoptères devront frapper la tourelle des tanks ennemis avant qu'ils vous aient dégommé. Ils tirent vite, mais, le fait mérite d'être souligné, ils se signalent avec gentillesse au moyen de longues antennes. Contre les avions ennemis, la DCA ou vos avions feront des merveilles. Si les comportements des différents engins sont bien individualisés, en revanche, les attaques de bases se ressemblent trop. La



victoire appartient à ceux qui se lèvent tôt ! (Disquette Cocktel Vision pour *Amstrad CPC*). D.S.

Type	*jeu de guerre/action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

LA FORMULE

Le petit chimiste

L'infortuné professeur Nitro, pionnier des recherches sur la réduction des cellules vivantes, vient de faire les frais de sa propre découverte. Après absorption involontaire de sa préparation, le savant imprudent se voit réduit à une périlleuse cohabitation avec les insectes, locataires peu amènes



de la poubelle dans laquelle il vient de tomber. Se nourrissant exclusivement de trognons de pommes, Nitro évolue dans une jungle de détritus en tentant de rassembler les fragments épars du brouillon sur lequel il avait griffonné la formule d'un antidote.
Dans cet univers de déchets, les occasions de se transformer soi-même en dépouille ne manquent pas : flaques, gouttes d'acide, mouches, fourmis et chewing-gum opposent leurs pièges mortels à l'avancée laborieuse du très digne professeur. Les rares survivants de cette première partie du jeu devront ensuite faire apparaître la formule de la potion à l'aide d'un révélateur, puis retrouver dans le capharnaüm du laboratoire les différents produits entrant dans la composition du mélange.
Si l'adresse et l'habileté du joueur sont plus fréquemment sollicitées que ses connaissances en chimie, il faut néanmoins veiller à respecter les proportions et l'ordre des ingrédients introduits dans l'alambic sous peine d'explosion fatale. Graphismes amusants, scrollings omnidirectionnels et rapides, musique propre à soutenir l'action sont quelques-uns des ingrédients entrant dans la formule de *La Formule*. (Disquette et cassette Infogrames pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128*.) J.-P.D.

Type :	*action*
Intérêt :	*14*
Graphisme :	★★★★
Animation :	★★★★
Bruitage :	★★★★
Prix :	*B*

SENTINELLE

Le regard du vampire

Que les amateurs de boum-boum tac-tac passent immédiatement ce paragraphe, ceci ne les concerne pas. *Sentinelle* est un jeu de réflexion et de stratégie entièrement novateur. Si, si, c'est possible. Le joueur pénètre dans un univers géométrique fait de dalles, de blocs de pierre, de sapins, de robots et... d'une sentinelle. Une seule force : l'énergie ; un seul but : détrôner la sentinelle pour prendre sa place. Heureusement, à chaque début de partie, le programme affiche la carte des lieux (le jeu compte plus de dix mille « parcs » différents) ce qui permet de localiser la sentinelle et d'embrasser les reliefs. Vous débutez avec un certain quotient d'énergie qui vous permettra de vous déplacer, ou plutôt de vous neutraliser, ailleurs. En absorbant les sapins ou les blocs de pierre vous augmentez votre réserve d'énergie. Chaque robot vaut trois points, les blocs de pierre, deux, et les sapins un. Mais pour ce faire il faut apercevoir la dalle sur laquelle ils reposent. La sentinelle n'est perdue que lorsque vous pouvez également apercevoir sa dalle. Celle-ci pivote sur elle-même et absorbe toute l'énergie visible, supérieure à une unité. Lorsque vous êtes dans son champ de vision ou dans celui d'un des « sentry » qui aident la sentinelle, elle pompe rapidement vos réserves. Pour échapper à ce regard vampire, le joueur se projette dans l'espace au prix de trois points. Le but du jeu est donc de s'approcher progressivement de la sentinelle. Le robot que vous habi-



tez ne peut se matérialiser que sur une case visible. Il est souvent conseillé de se placer sur un bloc de pierre, piédestal qui offre une vue plus large mais vous rend également plus vulnérable.
A tout moment vous pouvez regarder à droite, à gauche ou faire un demi-tour. Quelques touches exécutent les différentes actions : créer un robot, un sapin ou un bloc de pierre, transférer, absorber, etc. Le jeu est très déroutant au départ : face à une muraille acérée, le joueur saisit mal le chemin à suivre, mais très vite il apprend à se déplacer et le jeu devient alors passionnant. A chaque réussite, le programme indique le code d'entrée au niveau suivant et ceci jusqu'aux dix millièmes. Bon courage. (Cassette et disquette Firebird pour *Commodore 64*.) N. M.



Type	*stratégie*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Son	★★
Prix	*B*

INCUNABULA

Guerre et paix

La grande tendance actuelle en matière de wargame se dessine petit à petit. Un nouveau type apparaît où le combat est loin d'occuper l'essentiel du temps du joueur. Avec *Incunabula* vous n'aurez pas seulement à combattre et vaincre un adversaire, mais aussi à élever votre tribu au rang de clan, de nation et finalement en empire. Derrière la stratégie du combat se trame une stratégie économique, voire pour ce jeu une stratégie sociologique. Le jeu comprend de un à six joueurs et six tribus qui veulent imposer leur culture au monde. Chacun de ces six joueurs commence par se définir une personnalité parmi les seize combinaisons possibles. La personnalité que vous vous fixez reste immuable pendant toute la durée du jeu et influence votre environnement. Les batailles ont lieu automatiquement quand deux joueurs, non alliés, occupent le même emplacement. L'algorithme du combat relativement simple tient cependant compte du niveau d'évolution de la population.

Dans ce jeu vous n'obtiendrez pas la victoire uniquement par les armes, il faudra que les conquêtes territoriales de votre peuple s'accompagnent d'une croissance culturelle (musique, littérature)., sociologique (théologie, philosophie), et économique (agriculture, biens de consommation). Toutes ces évolutions vous permettront d'augmenter le niveau de vie de votre peuple, de lui donner par exemple le moyen de lutter contre les épidémies, ou de profiter des évolutions techniques dans l'agriculture. Le jeu comprend une phase d'échange où chaque nation propose sa production à un certain prix. Les transactions se font par le biais de l'offre et de la demande.

Un excellent jeu qui met bien en valeur les avantages du micro comme gestionnaire pluridisciplinaire. (Disquette Havalon Hill pour *IBM*)

Type	*wargame*
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★
Bruitage	★
Prix	*C*

MUDPIES

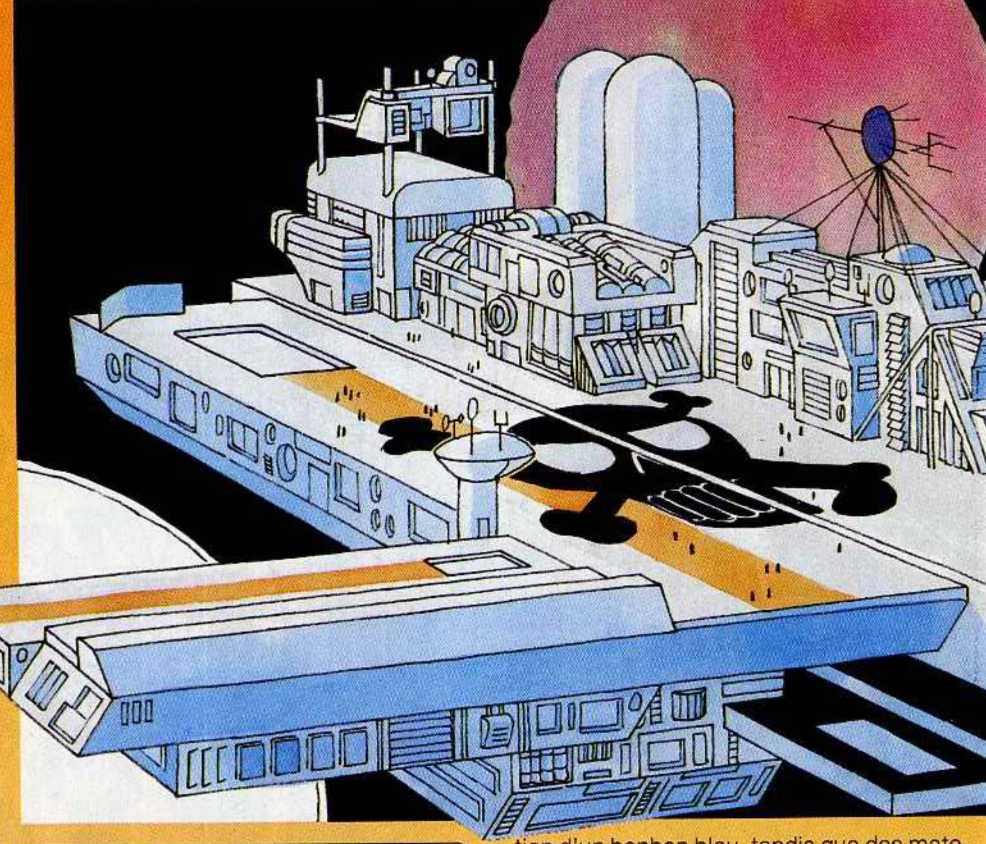
Tarte à la crème

Un jeune homme déçu par le cirque, il n'en faut pas plus — hélas — pour créer un logiciel. C'est l'histoire d'Arnold, douze ans qui, allant au cirque n'y trouve pas le plaisir qu'il attendait, et pour mettre un peu d'anima- ▶



tion dans la salle, lance quelques tartes à la crème à la figure des clowns. Ceux-ci paradoxalement ne trouvent pas la plaisanterie à leur goût (aucun sens de l'humour) et vont poursuivre Arnold à travers les salles et la piste du cirque. Le but du jeu est simple pour ne pas dire simpliste : faire le plus de points possibles.
Dès qu'Arnold pénètre dans une des salles, les clowns se lancent à sa poursuite ; pour se défendre, ce cher bambin a à sa disposition des tartes qu'il doit lancer pour faire tomber ses poursuivants. Il y a en tout et pour tout six salles à parcourir pour passer le premier niveau, la difficulté étant d'atteindre les portes. Pour ajouter à la difficulté, les clowns lancent parfois des quilles de jongleurs sur notre héros. Comme si cela ne suffisait pas, le cher petit doit également se nourrir. Dans le cas contraire, sa vitesse de déplacement se trouve réduite de moitié. L'appréciation sur ce jeu est à la hauteur du scénario : outre la reprise d'un gag qui ne fait plus rire personne, *Mudpies* ne se rachète pas aux niveaux du graphisme et de l'animation, tout juste moyens, ni à celui du bruitage inexistant. Microdeal signe ici une réalisation qui porte une sérieuse atteinte à sa réputation de sérieux. En conclusion : du travail baclé, sans le moindre intérêt. (K7 Microdeal, pour *Atari ST*) D.G.

Type	***action***
Intérêt	***3***
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	–
Prix	***C***



FROST BYTE

Pièges et précipices

Nous voici sur la planète Cosmia. De redoutables goules ont capturé tous les Kreezers. L'un d'entre eux est pourtant parvenu à s'échapper. Mais il se retrouve au plus profond d'un gigantesque réseau de cavernes. Il doit réussir à sa frayer un chemin jusqu'à la sortie et récupérer au passage cinq autres Kreezers retenus prisonniers. Mais à propos, j'ai oublié de vous présenter les Kreezers ! Il s'agit de sortes de vers dont le mode de déplacement est tout à fait particulier. En effet, au lieu de ramper sur le sol, ils progressent en roulant « cul par dessus tête ». Ils sont aussi capables de saut



en hauteur. Bien qu'ils soient dépourvus de bras, cela ne les empêche pas de tirer à l'occasion sur leurs ennemis (ne demandez pas comment, cela fait partie des mystères de l'informatique !). Bien des obstacles en tout genre vont gêner la progression de notre ami. Il faut déjà compter avec les nombreuses créatures voraces qui peuplent ces cavernes. Vous pouvez vous en débarrasser d'un tir bien ajusté, si toutefois il vous reste encore quelques munitions. Dans le cas contraire, c'est dans la fuite que se trouve le salut. Ailleurs ce sont des gouttes d'acide, des précipices ou autres pièges qu'il vous faudra éviter soigneusement. Au cours de sa recherche, notre ami peut s'approprier certains éléments utiles. Ainsi les « bonbons » rouges le font aller plus vite, les bleus sauter plus haut et les verts tomber de plus haut. Il peut refaire provision de munitions. Certaines plates-formes de saut lui rendent accessibles des endroits interdits autrement, même après l'absorption d'un bonbon bleu, tandis que des matelas moelleux atténuent des chutes très dangereuses. Ce jeu agréable demande un coup d'œil et une coordination parfaits dès le second tableau et je gage que vous aurez un certain mal à sortir de ces fichues cavernes. (K7 Mikrogen, pour *Spectrum*) J.H.

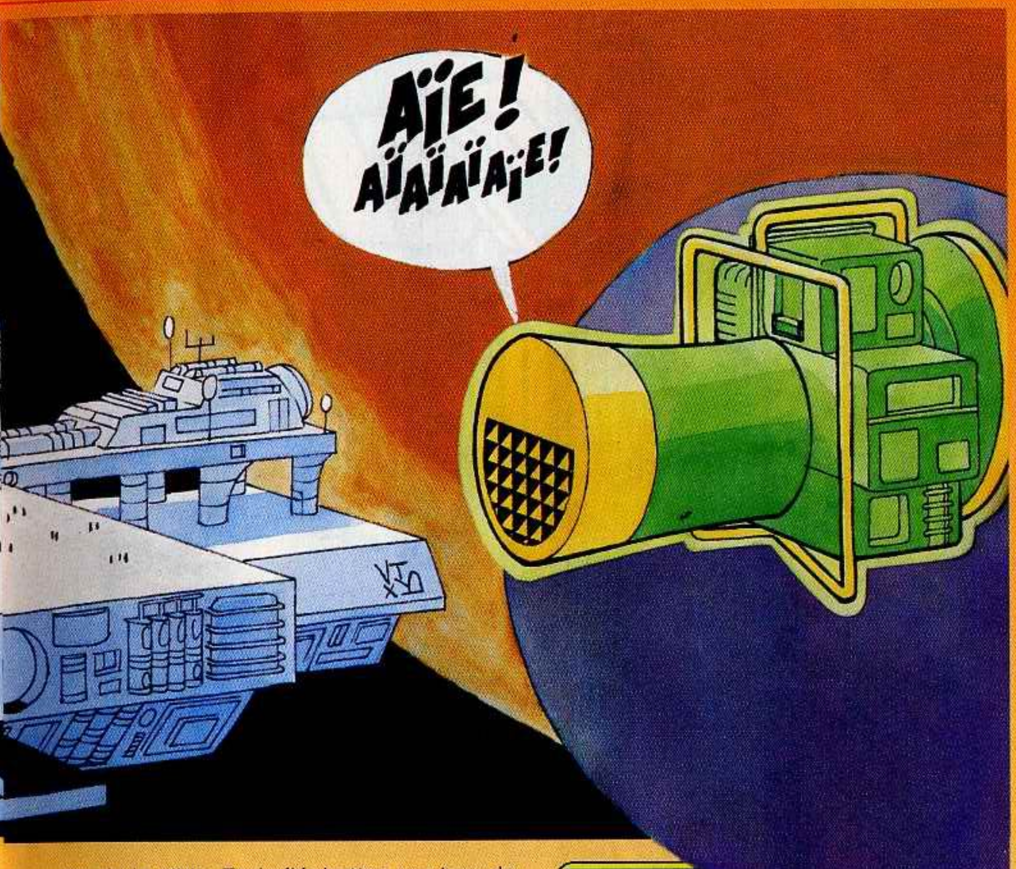
Type	***action-aventure***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

180

En plein dans le mille

Simple et original, ce jeu de fléchettes vous oppose à huit champions, maigres ou ventripotents habitués des arrière-salles de cafés. Après un rapide entraînement, vous entamez la partie contre l'un des opposants. Dans un contexte graphique réaliste et précis, la main tente de se stabiliser sur le cen-





tre de la cible. Trois fléchettes par tour de jeu. Votre premier adversaire est un professionnel. La cible, constituée de vingt tranches graduées, vous permet d'atteindre bientôt le score désiré, sans dépasser d'un point le compte final. La simulation est intéressante mais le jeu est trop constant. Il n'est pas facile de maintenir l'ambiance et la concentration nécessaires au succès. (Cassette Mastertronic pour *C 64/128*)).O.H.

Type	**arcade**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

XEVIOUS

Planète en danger

Inspiré d'un célèbre jeu d'arcade, *Xevious* existe pour *Commodore 64* et *ZX Spectrum*. Le scénario est on ne peut plus classique : empêcher l'invasion de votre planète. Mais, la comparaison entre l'original et les versions sur micro s'arrête là. Les éléments qui font la qualité d'un jeu de café sont : rapidité de l'action, qualité des graphismes, précision de l'animation, commandes bien gérées et bande sonore réaliste. Et il n'est pas toujours possible de mettre tout ceci sur micro... Ainsi, la version *C 64* propose des graphismes tristes car desservis par des teintes pâlottes. En revanche, l'animation est irréprochable. Ce n'est pas le cas des commandes qui semblent avoir du mal à suivre. Regrettable pour un jeu d'arcade... La bande sonore est, comme toujours sur



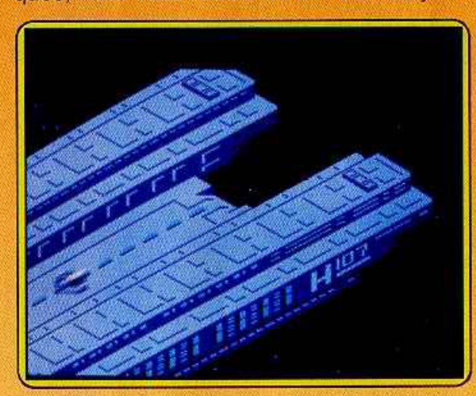
les *Commodore*, de bonne facture. La version *Spectrum* est très proche de ce qui existe sur les *C 64 et 128*, cependant les couleurs sont encore plus pâles. L'animation, modèle de précision et de rapidité, mérite toutes les louanges. Ce n'est pas le cas du bruitage (défaut chronique des *Spectrum*) ni des commandes d'ailleurs. Mais, cela reste honorable. Le bilan global est mitigé. Scénario classique et réalisation discutable sur certains points contre attrait d'un « hit » et distraction garantie. Bref, un soft moyen. Mais une question se pose : ce programme ne souffre-t-il pas trop de la comparaison inévitable entre adaptation et version originale ? (K7 et disquette US Gold pour *C 64/128* et *ZX Spectrum*.) M.B.

Type	**arcade/action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**A/B**

SIGMA 7

Energie en pastilles

Classique et original sont les deux mots qui qualifient le mieux ce programme. Il sait allier progressivité de l'action, variété des situations et poncifs du jeu d'arcade. Votre mission : détruire le quartier général des forces ennemies. Votre équipement : un vaisseau spatial très évolué. Pour triompher, vous devez traverser sept niveaux divisés en trois phases. La première vous met aux prises avec des vaisseaux ennemis. Particulièrement mobiles, ils se révèlent redoutables. Conclusion : prudence !
Après avoir surmonté ces premières attaques, vous vous retrouvez dans un labyrin-



the infesté de robots destructeurs. Ici, le principe est identique à *Pac-Man*. En se déplaçant l'on récolte des pastilles d'énergie. Les robots sont présents pour vous empêcher de mener à bien votre tâche, d'ailleurs ils le font très bien. Heureusement, les détruire est tout à fait possible et même recommandé ! Si l'on parvient à récolter toutes les pastilles, un mot de passe apparaît. Puis, nous passons à la troisième phase dans laquelle vous devez reconstituer le mot de passe. Vous l'avez oublié ? Tant pis, il ne vous reste plus qu'à gonfler votre score grâce au bonus. En revanche, le reconstituer vous permet de passer au niveau supérieur.
Côté réalisation, ce logiciel propose des teintes brillantes et des graphismes attrayants. Les commandes ne peuvent être prises en défaut et le fond sonore est de qualité. Bien réalisé et fort distrayant. (Cassette Durell pour *C 64/128*.) M.B.

Type	**arcade/action**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**A**

CITYSLICKER

Picadilly-Bombe

Les récents événements terroristes ayant frappé les grandes capitales européennes semblent inspirer les programmeurs puisque vous devez, sous l'aspect d'un agent très spécial dénommé Slick, contrecarrer les ténébreux projets de Abru Cabadda. Ce ▶



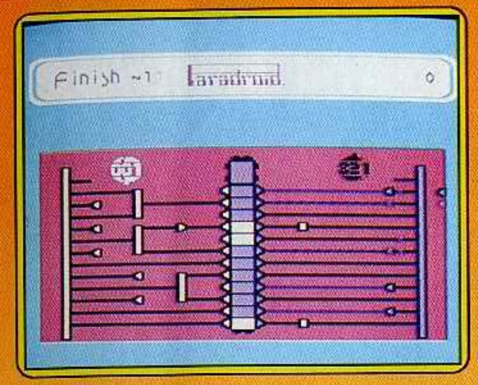
dernier a en effet placé une machine infernale destinée à faire sauter le parlement anglais, le mécanisme d'horlogerie de la bombe ayant été réglé pour minuit vous disposerez donc d'un temps limité pour trouver les différentes pièces du désactivateur de bombes répandues dans la ville.
Il vous faut prendre garde aux nombreux malfrats et aux pièges de toutes sortes qui peuplent la ville (Londres est donc si dangereuse ?). A noter que vous pouvez à votre tour agresser vos éventuels détrousseurs. Au diable la morale !
Ce programme bien que relativement classique quant au thème jouit d'un graphisme agréable et d'un nombre considérable de tableaux (plus de cinquante), son point fort reste cependant la finesse et la fluidité de ses animations. Les explosions de bombes sont une réussite aux niveaux du bruitage et de l'animation, en regard des possibilités du *Spectrum* (on a presque envie de laisser exploser les bombes). D'un point de vue technique les tests de collisions des personnages sont d'une grande précision (au pixel près). *Cityslicker* pourra être joué au joystick ou au clavier avec le même confort.
Les amateurs de « Technician Ted » et autres « Jet Set Willy » seront aux anges compte tenu de la sophistication technique de ce logiciel « terroriste ». (Disquette Hewson pour *Spectrum*) E.C.

Type ______ ***arcade***
Intérêt ______ ***13***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ ***B***

URIDIUM - PARADROID

Action tous azimuts

Voici présentés deux titres sous la même bannière, deux cassettes pour une seule jaquette... *Uridium*, version revue et corrigée et *Paradroïd*, une aventure/action futuriste. L'action est une fois de plus au rendez-vous... *Uridium* vous propose de combattre une quinzaine de planètes envahies par une armée ennemie. Peu de différence en fait avec la première version (voir *Tilt* n° 31) si ce n'est quand







même une meilleure animation et quelques « plus » côté scénario. *Paradroïd* est sans doute plus intéressant. Il s'agit ici d'enrayer l'offensive des robots rebelles dans un labyrinthe composé de multiples niveaux. Votre propre engin va tenter de maîtriser les « droïds » ennemis, et ce à l'aide de divers moyens d'action : destruction à tir laser ou connexions électroniques, la stratégie de cette mission met en place divers tableaux de jeu. Ce « double-pack » est bien entendu axé sur l'action. Et si les scénarios manquent parfois d'originalité, le contexte graphique et sonore de l'ensemble promet d'agréables heures de lutte. A noter enfin que chacune de ces deux missions est particulièrement longue et difficile. C'est un des atouts majeurs du programme. (Cassette Hewson pour *C 64/128*.) O. H.

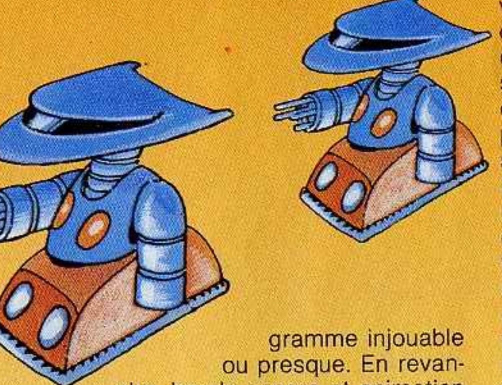
Type ***action, action/stratégie***
Intérêt ***13, 14***
Graphisme ★★★★, ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★, ★★★★
Prix ***B***

43 ONE YEAR LATER

Un an trop tard

Largement inspiré de *1942, 43* ne possède aucune des qualités de son prédécesseur et ne peut même pas bénéficier du phénomène « nouveauté » puisqu'il ne s'agit que d'un plagiat. Cela est fort regrettable ; au lieu de « pomper » lamentablement sur les autres, certains éditeurs feraient mieux de rester couchés ! Mais, ne nous emballons pas...

Pilote d'un P-38 Lighting, vous luttez contre les Japonais dans le Pacifique Sud. Votre mission : venir à bout des forces de l'amiral Yamamoto. Seul ? Evidemment, n'êtes-vous pas un super-héros ? D'après la jaquette, ce logiciel contient quelques 999 tableaux et près de six heures de spectacle. Le vérifier est une autre histoire : dépasser les cinq minutes de jeu relève de l'exploit. Techniquement ce programme ne tient pas ses promesses. Certes, les scrollings sont doux et précis, mais diable pourquoi des graphismes aussi sommaires ? Un exemple : le P-38 est un appareil bi-fuselage. Cependant, votre avion n'est dessiné qu'avec une seule queue. Le summum est atteint avec les projectiles réduits à de simples points noirs. Cela rend le programme injouable ou presque. En revanche, bande sonore et animation sont d'un niveau correct. Avouez que ce sont là de bien maigres consolations. De plus, les commandes ne font pas pencher favorablement la balance.



Ce logiciel apparaît tout simplement anachronique si on le compare à ce qui existe ; il est apparu un an trop tard... (Cassette Greve Graphics and American Action pour *Commodore 64/128*.) M.B.

Type ***arcade***
Intérêt ***8***
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix ***A***

MASTERS OF THE UNIVERSE

Musclor and Co

Vous aimez le dessin animé ? Vous voilà comblé puisque les Maîtres de l'Univers se sont reconvertis dans la micro. Pour situer la trame, l'ennemi juré de Musclor, Skeletor qui n'en est plus à son premier méfait vient de s'emparer du château de Grayskull grâce à la pierre magique de Ilearth Stone. Votre rôle consistera, à l'aide de votre épée et de votre force titanesque, à délivrer Orko le petit magicien, enfermé dans l'une des tours du château, car seule sa magie pourra transformer votre épée en « arme ultime » qui détruira Skeletor et sa horde malfaisante de clones. Outre votre force vous ferez de gigantesques bonds qui vous permettront de franchir certains obstacles. L'intérieur du château reprend la présentation classique des jeux de tableaux, des monstres de toutes sortes s'ébattent dans des décors écarlates. De nombreux items parsèment cet étrange univers, ils seront nécessaires à la libération de Orko. L'animation des personnages est correcte et les décors ont fait l'objet d'un soin certain. Cependant les tests de gestion de Musclor sont imparfaits, puisque vous pourrez marcher sur l'eau sans que l'erreur soit détectée.

D'autre part le passage de votre personnage sur les décors n'est pas réussi car ces derniers disparaissent lors des superpositions. Les possibilités sonores du *Spectrum* ne sont effectivement pas fabuleuses, mais cela ne justifie pas l'absence totale de bruitage. Ce programme n'est donc pas ce que nous avons de mieux sur cette machine. (Cassette U.S. Gold pour *Spectrum*.)E. C.

Type ***arcade/aventure***
Intérêt ***11***
Graphisme ★★★
Animation ★★★
Prix ***B***

STARGLIDER

L'ultime chasse

Hermann Kruud n'en était plus à sa première tentative d'annexion de Novénia, pourtant ce coup-ci il avait réussi. Faisant preuve de toute la fourberie dont était capable son peuple, il avait travesti sa flotte en un innocent vol de Stargliders, de gigantesques et mystérieux oiseaux interstellaires protégés par la S.P.A. novénienne. Il ne reste plus que vous pour épargner à la planète le dictat Egronien, grâce à un chasseur révolutionnaire : l'A.G.A.V.

Ce programme, qui à l'origine apparut sur *ST*, semblait être le prototype des jeux sur micro seize bits, et pourtant sa version *Spectrum* existe désormais avec des qualités jusqu'alors rarement vues sur cette machine. Le graphisme jouit d'une représentation vectorielle animée avec une stupéfiante fluidité, compte tenu de la sophistication du jeu. Les scènes où évoluent les Walkers (sorte de tanks bipèdes) sont hallucinantes de réalisme. Vous disposerez d'un laser qui désintégrera tout sur son passage, ainsi que d'un missile télécommandé que vous dirigerez sur le blindage de vos adversaires. Bien que limitées, les possibilités sonores du *Spectrum* ont été poussées dans leurs derniers retranchements. Il est à noter que ce programme dispose d'une version spéciale 128 K qui dispensera de la musique et des commentaires audibles ▶

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.

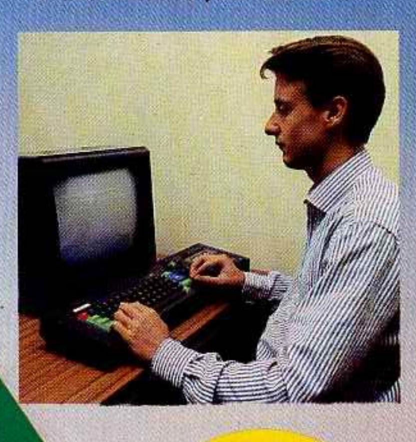
COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.



Enfin un ouvrage vraiment évolutif !

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre réglement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 20 % par rapport au prix public à parution.

Editions Weka - 12, cour St Eloi 75012 Paris

EN SOUSCRIPTION 375 F* au lieu de ~~450 F~~

BON DE SOUSCRIPTION

à renvoyer aux Editions Weka 12, Cour St-Eloi - 75012 Paris

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

OUI, faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".** J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par ☐ chèque bancaire ☐ virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom ____________________

Prénom ____________________

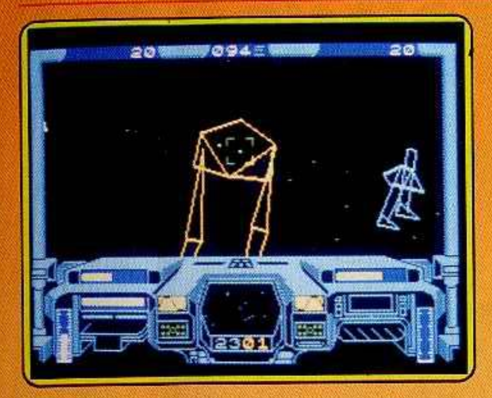
Adresse ____________________

Code postal ________ **Ville** ____________

Date ____________ **Signature**

(* Offre valable jusqu'au 30.06.87)

TILT 750905



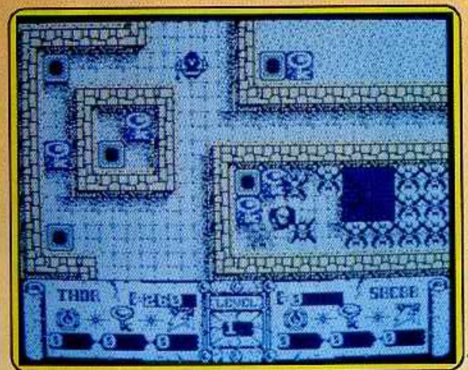
lors de certaines phases du jeu. Ceux qui avaient déjà enterré le *Spectrum* reviendront sur leur jugement car ce petit 8 bits concurrence désormais les grands 16 bits. (K7 pour *Spectrum* 48/128 K) E.C.

Type — ***arcade***
Intérêt — ***18***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — ***B***

DANDY

Les monstres du dédale

Deux guerriers, trois donjons et quelques milliers de créatures assoiffées de sang...



Dandy est classique, très classique ! La vue aérienne des salles et couloirs permet bien vite de comprendre le danger. Araignées velues ou fantômes, il faut tirer dans le tas, passer outre quoi qu'il advienne. Pas de mort subite à redouter, votre quotient vital va tout simplement décliner plus ou moins vite selon que vous touchiez ou non quelque monstre.
Il est bien entendu possible de reprendre des forces (poulet, poisson, etc.), de refaire le plein d'énergie, de collecter des clefs pour ouvrir de nouveaux passages, de découvrir des sortilèges ou des trésors pour accréditer votre bonus...
Si ce scénario manque un peu d'originalité, sa mise en place graphique est efficace. On oubliera bien vite les sauts d'écran de l'*Amstrad* pour ne plus se concentrer que sur l'enchaînement des salles, la découverte du labyrinthe. Le jeu à deux est également très intéressant puisqu'il permet aux participants de lutter côte à côte. Passages secrets ou escaliers cachés, la stratégie fait de rares apparitions. Le logiciel séduira cependant bien plus vos joysticks que vos cellules grises. (Cassette Electric Dreams pour *Amstrad*.) O. H.

Type — ***action/labyrinthe***
Intérêt — ***14***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***B***

DANDY

Trois donjons

La version *Spectrum* soutient la comparaison sur le plan du graphisme. En revanche, on regrette l'impossibilité d'utiliser une manette de jeu connectée sur interface curseur (la plus répandue en France), seules les interfaces Sinclair 2 et Kempton étant reconnues. D'autant que les touches ne sont pas





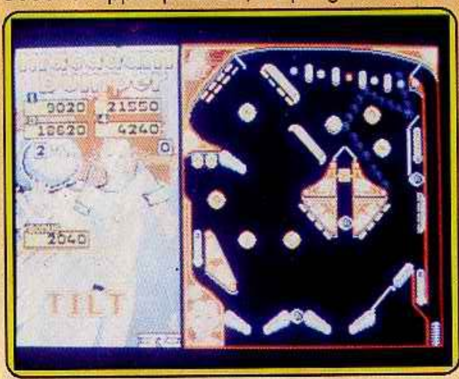
redéfinissables et bien qu'étant assez ergonomiques, il existe un problème de place dans le jeu à deux sur les *Spectrum* à clavier gomme. Trois donjons différents sont proposés dans cette version, chacun d'eux se chargeant à tour de rôle. (K7 Electric Dreams pour *Spectrum*) J.H.

Intérêt — ***10***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — ***A***

MACADAM BUMPER

Créez votre flipper

Second flipper pour *ST*, ce programme est



de grande classe. Entièrement paramétrable, il propose une foule d'options destinées à la création et à la gestion d'une « flippothèque ». Fabriquer un flipper est très simple, il suffit de pointer des objets (target, bumper, cibles...) avec la souris et de les disposer à sa convenance. D'accord, pratiquement tous les flippers sur ordinateur peuvent le faire. Mais ici nous avons un plus : le graphisme. Intégrer des images venant de *Néochrome* ou équivalent ne pose aucun problème. La présence d'une loupe et d'un crayon permettent de fignoler sa création au pixel près en laissant libre cours à son imagination. Les parcours sont, bien sûr, sauvegardables et peuvent être modifiés à tout moment. Enfin, sachez que l'inclinaison du flipper, l'élasticité des bumpers, et la vitesse de la boule... sont réglables. Bien évidemment, utiliser des parcours que l'on a fabriqué est possible et même fortement recommandé. Comme sur un vrai flipper, il faut met- ▶

tre de l'argent puis sélectionner le nombre de joueurs, ensuite le jeu peut commencer. C'est alors que l'on mesure réellement la qualité de ce logiciel. Commandes précises, rapidité époustouflante de l'action, qualité des graphismes et bruitage réaliste vous en mettront plein les yeux et les oreilles. Au fait, il est possible de bourrer le flipper. Mais, faites le doucement : il y a un tilt... (Disquette Ere Informatique pour *Atari ST*.) M.B.

Type	***arcade***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

SDI

Apocalypse : no !

Premier logiciel Cinemaware pour *ST*, *SDI* se révèle assez décevant. Contrairement à



Defender of the crown et à *King of Chicago*, il ne possède aucune qualité particulière. Trouver les situations originales s'avère trop difficile. Des extrémistes du KGB ont pris le contrôle des armements nucléaires soviétiques. Incapable de réagir efficacement, le Kremlin demande l'aide des USA pour « éliminer ces éléments incontrôlés » et pour éviter une nouvelle révolution. Les « rebelles », rejoints par certains militaires soviétiques et prêts à tout pour que l'Internationale communistre triomphe, déclenchent un conflit avec les USA. Le risque d'utilisation de la bombe devient réel. Heureusement, Soviétiques loyalistes et Américains s'entendent pour contrer les extrémistes en partant des bases spatiales US installées dès les années 1990.

En tant que capitaine des forces spatiales américaines, vous prenez la tête d'une attaque visant à assurer le contrôle des missiles nucléaires détenus par les « rebelles ». Votre mission est composée d'action et de stratégie. Il faut agir à temps et au bon endroit. Mais, de bons réflexes sont nécessaires car l'on se trouve mêlé au combat. A bord de votre vaisseau spatial, vous pourrez admirer la rapidité de l'action et la qualité des graphismes. Les commandes très précises permettent de sortir des mauvais pas et les multiples indicateurs apportent une aide précieuse. Côté bruitage : peut mieux faire. En conclusion : un programme de qualité mais trop complexe. (Disquette Cinemaware pour *Atari ST*). M.B.

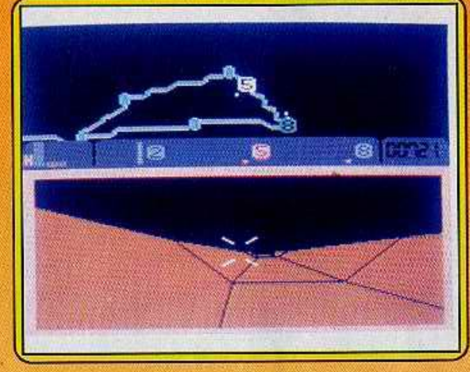
Type	***action***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	***D***

TRACKER

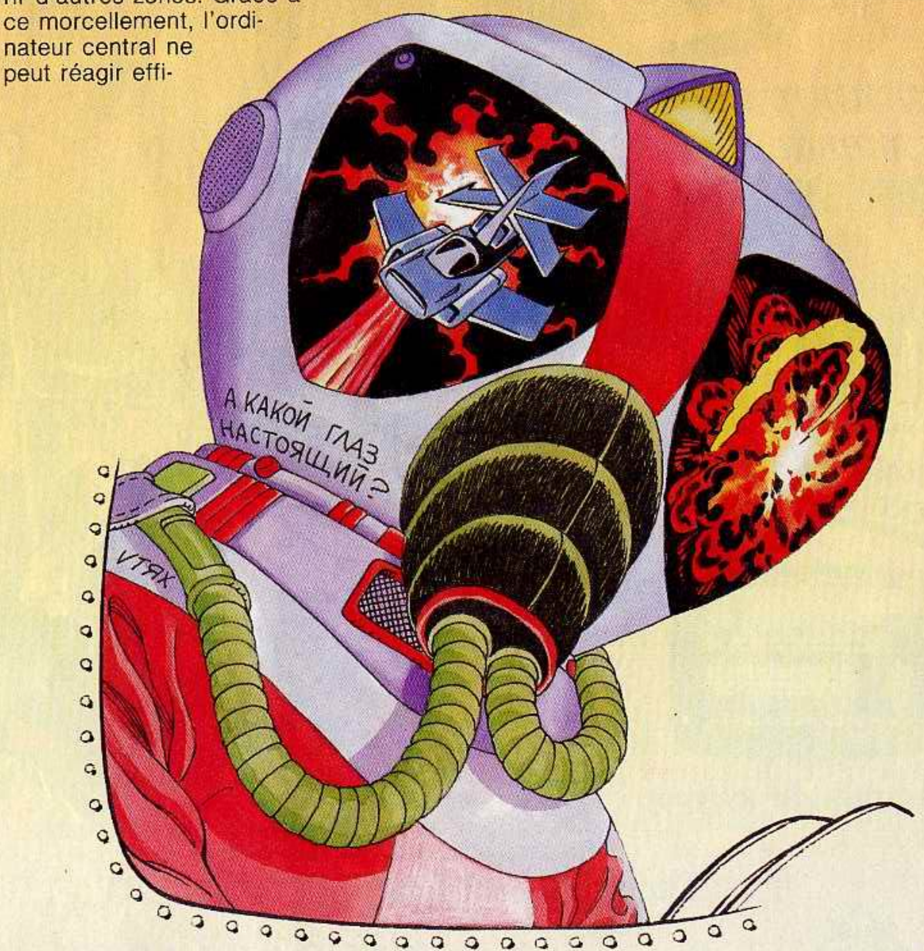
Vaincre l'ordinateur

Voici un programme qui fera parler de lui. Ici vous n'affronterez pas un ennemi imaginaire. Non, vous devez lutter contre votre ordinateur ! Mais contrairement aux logiciels de dames ou d'échecs, votre machine possède la faculté de s'adapter à votre comportement (du moins, aux dires de ses concepteurs...). Et comme il s'agit d'un jeu d'action, cela s'avère très prometteur.

Afin de dominer une planète, vous devez maîtriser ses réseaux de communication. Bien entendu, ces derniers sont efficacement protégés par des robots policiers, les Cycloïds, le tout sous l'étroite surveillance d'un super ordinateur. Pour remplir votre mission, vous disposez de huit appareils et de votre intelligence car développer une stratégie est nécessaire pour vaincre. La meilleure est donnée dans le livret d'utilisation. Elle consiste à s'emparer d'une zone afin de l'isoler du reste du système et de s'en servir comme tremplin pour conquérir d'autres zones. Grâce à ce morcellement, l'ordinateur central ne peut réagir efficacement : le détruire devient envisageable. La réalisation de l'ensemble est irréprochable. Il est possible de sauvegarder une partie, de paramétrer l'écran... Tout est conçu pour un agrément maximum. Les poursuites en 3D sont rapides mais au détriment des graphismes exagérément stylisés. Les commandes, quoique bien gérées, s'avèrent désagréables : les va-et-vient clavier/joystick sont énervants. La bande sonore est, comme toujours sur *Commodore*, de très bonne facture. (Cassette et disquette Rainbird pour *C 64/128*.) M.B.



Type	***combat 3D***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***




TITUS
présente
REVENDEURS
contactez-nous au (1) 43.32.10.92
MAGIC
ARCADE
la magie
se déchaîne !
EREBUS
AVENTURE
EREBUS
l'aventure autour
du monde...
BALTHAZAR
ARCADE
AVENTURE
un clochard
à Paris...
MADDOG
ARCADE
AVENTURE
dure vie de chien...
Thomson - Amstrad CPC - Atari ST - PC et compatibles
TITUS 163, AVENUE DES ARTS - 93370 MONTFERMEIL

TRIVIAL PURSUIT

Érudition

Traduisez « Remue Méninge » pour la version française de ce best-seller mondain des jeux de société. Le principe est simple : vous évoluez sur un parcours où chaque couleur correspond à une question sur un thème : art et littérature, histoire, géographie, science et nature, sport, loisir et divertissements. A chaque bonne réponse sur les cases-bonus vous placez un pion de couleur sur votre camembert. Toute réponse juste sur une case simple vous donne le droit de rejouer. Le but étant, bien sûr, d'obtenir un bonus pour chaque thème. Tout le sel du jeu tient dans le côté disparate des questions. S'il est relativement facile de trouver l'abonné erroné au numéro du château de Moulinsart : la boucherie Sanzot, il est, en revanche, beaucoup plus difficile de donner le vainqueur du championnat des poids moyens européens en 1965. Enfin, vous l'avez compris, tout dépend de vos domaines de prédilection. L'adaptation officielle (de nombreuses autres versions plus ou moins réussies ont déjà vu le jour) reprend fidèlement les règles tout en tirant parti de l'ordinateur. Ainsi, pour certaines questions, un schéma s'affiche ou une petite musique nasillarde s'échappe du haut-parleur de votre *Amstrad*. L'ordinateur se charge de tirer les dés. Malheureusement le jeu n'intègre que deux participants contre quatre dans la version « cartonnée » et n'analyse pas vos réponses. A vous de répondre oralement pour, par la suite, valider avec fair-play l'option « réponse juste » ou « réponse fausse ». En revanche le programme se charge de tirer les dés, d'indiquer les différentes options qui s'offrent à vous suivant le numéro obtenu et d'établir les scores en cours ou en fin de partie. Finalement, si vous avez épuisé le lot de questions initiales vous avez la possibilité de recharger d'autres questions. Amusante et bien réalisée, cette adaptation sur *Amstrad* de *Trivial pursuit* n'éclipse pas la version originale. L'ambiance d'une table de jeu est difficilement adaptable sur micro. Les goûts et les couleurs... (Disquette Domark pour *Amstrad*). N.M.

Type	
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	★★★
Prix	***B***

DIDACTICIEL DE GO

Stratégie à l'orientale

Pour tout savoir sur la vie des pierres, les territoires ou les handicaps, voilà un apprentissage du Go, le jeu japonais d'origine chinoise, réussi tant dans sa présentation que dans son contenu. Le jeu met en scène deux joueurs qui placent alternativement leurs pions sur un damier afin d'encercler le maximum de « cases » ou territoires, le vainqueur étant celui qui possède le territoire le plus vaste à la fin. Ici il s'agit d'apprendre les règles — fort simples — et de s'imprégner de la philosophie — beaucoup plus complexe — d'un jeu, qui fait autant appel à la stratégie qu'à l'intuition. Une fois les principes de base posés, la leçon se déroule à travers différentes parties commentées point par point. Dans une métaphore toute orientale, chaque partie ou leçon est symbolisée par un tronc d'arbre dont les branches constituent les variantes possibles. Le joueur peut sélectionner le mode « jeu », l'ordinateur se limite alors à chronométrer la partie, le mode « élève » qui anime une partie ou exécute une leçon et le mode « maître » qui est la leçon proprement dite.

Coloriées et claires, les différentes options sont accessibles par menu et par fenêtres et changent agréablement des habillages fréquemment rencontrés sur l'écran des compatibles. A la fin de chaque partie, le programme définit le profil de l'élève : plus ou moins agressif, impulsif ou original. De



toute façon vous ne pouvez échapper à son jugement. A chaque solution, l'ordinateur associe une qualification et ne se prive pas de vous donner son avis dans le style « mets-toi ailleurs imbécile ». Cette leçon drôle, vivante et riche est une approche intéressante d'un jeu peu adapté à la micro. (Disquette AB Soft pour compatibles PC).

Type	***leçon de Go***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***E***

STREET SURFER

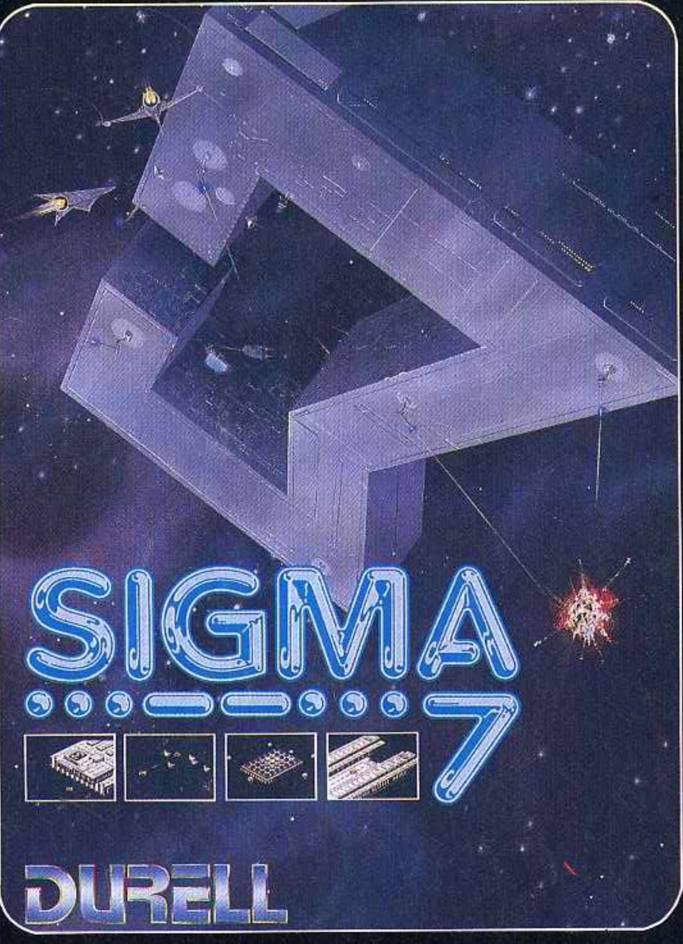
Planche à roulettes



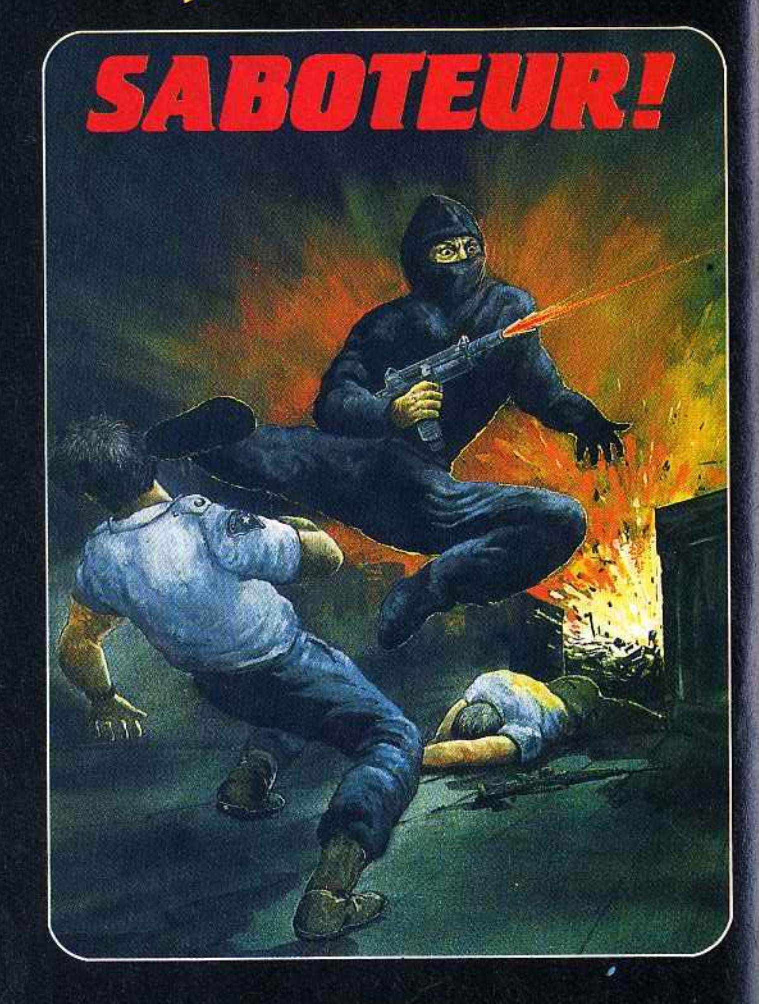
Ce surfer de rues fait de la planche à roulettes sur route. Poussez la manette vers l'avant : il s'accroupit et accélère, tirez-la : il se redresse et ralentit. Il doit éviter les poules qui traversent inopinément la chaussée, les flaques d'huile et dégager quand les voitures qui veulent le dépasser klaxonnent. Pour passer d'une étape à l'autre il a besoin de boire les bouteilles de Coca-Cola qui sont accrochées sur les voitures à l'emplacement du rétroviseur droit. Pour ▶

DURELL *présente*

Prochainement disponible : Saboteur II



SIGMA 7 est un jeu d'arcade plein d'action comportant 7 étapes de plus en plus difficiles. Chaque étape est divisée en trois phases que vous traverserez à bord d'un chasseur spatial de station en station...
Attention aux nerfs !..



SABOTEUR II

Vous êtes la sœur du héros de Saboteur I, vous devez atteindre à bord d'un planeur, un building entouré de gardes, de chiens féroces et de tigres sauvages. Vous disposez d'une information secrète. Pour vous aider à remplir votre mission, vous pouvez lancer des missiles... Après quoi vous aurez toujours la possibilité de vous échapper à moto ou alors...



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
FRANCE
16 (1) 43 39 23 21
Télex 262 415 F

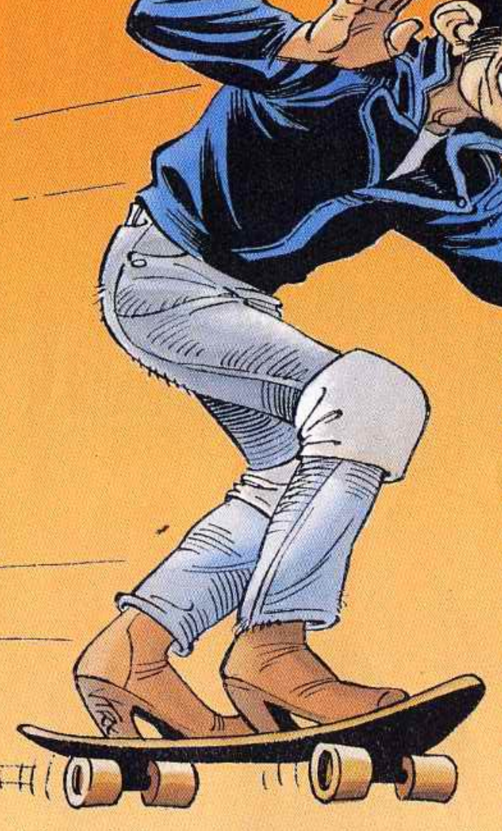
Vente par correspondance :

Pour recevoir chez vous ces produits, veuillez libeller votre chèque à l'ordre de
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX
Joindre 20 FF supplémentaires si vous désirez recevoir votre programme en recommandé.

SABOTEUR II -	AMSTRAD	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SABOTEUR II -	CBM	Cass. 110 F	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	AMSTRAD	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	CBM	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF

porter son ravitaillement, il ramasse les sacs qui traînent sur les bas-côtés de la route. Nonobstant l'idée du véhicule, rien de très original. Mais le rythme d'enfer, la musique qui accélère avec l'action, la possibilité de rattraper les voitures qui vous ont dépassé, la difficulté à saisir une bouteille sur une voiture qui roule sans se faire étaler comme une crêpe sur la route, tous ces détails réunis font de *Street Surfer* un jeu amusant, et avec lequel il est difficile d'atteindre des scores élevés. (Cassette Mastertronic pour *Commodore 64*).

Type	**action, course sur route**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**A**



SKATE ROCK

Rock and roller

A ma gauche, « un roller » plein d'ambition, à ma droite, la terrible bande des « Slime Rat Skaters »... Pour gagner la confiance et l'admiration de ces derniers, le chaleureux joueur va affronter une dizaine de parcours. Trottoirs, voitures, chiens ou piétons, les embûches surviennent de tous côtés... Une mission qui nécessite un très sérieux entraînement ! *Skate Rock* se manie au joystick.



Vous voici sur votre planche à roulettes, en équilibre sur le bitume. Une poussée sur le manche, vous partez pour la grande aventure ! La simulation est particulièrement intéressante. Non pas que les graphismes soient exceptionnels, il s'agit seulement du réalisme des mouvements ainsi que de leur variété. Vous pouvez en effet accélérer, ralentir, tourner de droite ou de gauche, sauter sur la planche, lever l'avant du skate pour descendre les trottoirs ou encore tourner sur place...
Chacune de ces manœuvres est de plus servie par une animation précise. Le pied pousse la planche qui se lève elle-même lorsque l'on freine ou que l'on passe certains obstacles. Il reste enfin à noter la difficulté du parcours. Pour remporter l'épreuve, vous devez ramasser des drapeaux fixés soit sur la chaussée, soit sur les trottoirs. Il est parfois nécessaire de faire des allers-retours, d'utiliser des tremplins ou autres éléments bien dangereux... Et puisque le temps est limité à quelques brèves minutes, autant apprendre par cœur le plus court passage, mémoriser la meilleure stratégie. Une mission captivante et difficile, digne des meilleurs planchistes du pays... (Cassette Bubble Bus pour *Commodore 64/128*.) O. H.

Type	**simulation de skateboard**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

DIPLOMACY

Les grandes manœuvres

Version informatisée du célèbre *Diplomacy*, bien connu par les joueurs de wargames cartonnés (chez le même éditeur), ce jeu offre tous les avantages de la micro : rapidité de dépouillement des phases de jeu, clarté des cartes où aucun pion ne se perd, possibilité de jouer tout seul ou contre la machine, plus quelques particularités que n'offrait pas la version cartonnée (mise à jour des saisons, horloge interne qui limite le temps de jeu, etc.). Les avantages sont nombreux. Le jeu comme son nom l'indique n'est pas seulement un wargame mais aussi un jeu de diplomatie. Aux commandes d'une des sept grandes puissances européennes, vous manœuvrez pour imposer votre suprématie. Manœuvre sur le terrain, mais aussi manœuvre politique. Grâce à des négociations, à des alliances avec d'autres nations vous établissez un plan de campagne qui doit vous mener à la victoire. Trois possibilités de jeux sont permises. Dans la première, tous les pays sont partie prenante et si vous n'êtes pas assez nombreux autour de la machine, le programme se charge de tenir le rôle de plusieurs pays. Dans la deuxième option, seuls certains pays sont en conflit, les autres gérés par l'ordinateur, restent neutres. Enfin, la troisième option est bien pratique pour se familiariser avec le jeu. Dans cette option, la machine joue à elle seule tous les camps, vous avez le rôle du spectateur fasciné : pratique et reposant ! Chaque phase de diplomatie peut être ajustée de une minute à une heure. La partie peut quant à elle comprendre jusqu'à deux cents tours de jeu (plusieurs dizaines d'années réelles simulées). Les scénarios peuvent être remodelés. Vous les prenez tels quels, ou vous les recréez selon des conditions qu'il vous appartient de définir. Le jeu peut bien sûr



être sauvegardé à tout moment durant la partie. La carte, trop grande pour tenir entière à l'écran peut défiler dans tous les sens, et le graphisme honorable est, contrairement à beaucoup de wargames, d'une grande clarté. Un excellent jeu, chose tout à fait normale si l'on considère la qualité de la version cartonnée. (Disquette Havalon Hill pour *IBM*) L. S.

Type	**wargame**
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★
Bruitage	★
Prix	**F**

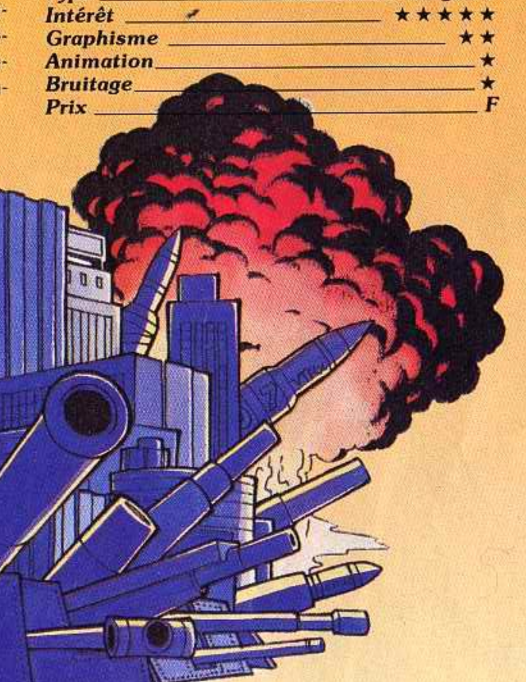
BY FIRE AND SWORD

Batailles médiévales

Au début du X[e] siècle, les royaumes d'Europe sont déchirés par des guerres intestines. Des barons contrôlant de petits domaines, profitent de la nonchalance des empereurs pour essayer de s'étendre sur ▸



les fiefs voisins. Bataille, alliance, économie et développement, voilà ce que vous propose ce jeu. Le but de ce wargame, qui oppose de un à six joueurs, est de développer et de diriger la plus large partie possible de territoire. Les terres que vous possédez affectent directement votre économie, ainsi les forêts et les champs représentent les terrains qui ont le plus haut rendement, et qui sont donc les plus lucratifs. Pour les entretenir, vous asservissez des vassaux lors de vos conquêtes. Vos différentes productions vous permettent de lever et de maintenir des troupes. Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de faire des alliances ou de les rompre.



Les avantages des alliances ne sont pas uniquement militaires, ainsi les accords entre deux joueurs favorisent leurs échanges commerciaux, et vous pouvez même dans certaines conditions faire cadeau de l'excédent de votre production contre de menus services. Pour favoriser vos tractations commerciales vous utilisez des ducas. Le programme tient compte de certaines règles d'économie. Si soudainement la production augmente alors que les besoins restent constants, la monnaie est dévaluée, inversement s'il y a trop peu de monnaie en circulation c'est l'inflation. Prenons un exemple sur le terrain : vous décidez de rassembler une grande armée. Cela entraîne de nombreuses dépenses donc une variation des cours du ducas accompagnée d'une dévaluation de votre monnaie. Une stratégie qui risque de coûter très cher à votre royaume. Parallèlement à cela vous pouvez organiser vos conquêtes en développant des villages et des châteaux, en entretenant des sièges et, c'est normal pour un wargame, en combattant. A l'occasion d'une bataille les possibilités sont fonctions des troupes. Par exemple un archer n'a que peu de chance de faire un prisonnier, alors qu'un chevalier peut parfaitement capturer un baron. Pour ceux qui ne tiennent pas trop aux réalités historiques, il est même possible de faire intervenir la magie grâce aux sorciers. Un excellent wargame qui promet quant à la qualité des jeux sur *IBM*. (Disquette Havalon Hill pour *IBM*.) L. S.

Type	***wargame***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitage	★
Prix	***F***

LORDS OF CONQUEST

Les conquérants

S'il y avait eu des armées on l'aurait appelé « wargame », mais faute d'avoir ces petits symboles que l'on déplace au gré des tactiques, nous devrons nous contenter de l'appellation jeu de stratégie. Stratégie me direz-vous, c'est un terme bien vaste qui s'applique à l'heure actuelle à beaucoup de jeux. Mettons alors : stratégie de conquête territoriale.

Au début du jeu, les terres sont divisées entre les différentes parties, chacun choisissant à tour de rôle une parcelle de son territoire. Bien sûr comme le monde est mal fait, il y a des terres riches et des terres vraiment déshéritées. Le nombre de ressources accessibles varie avec le niveau du jeu. Citons pour exemple : l'or, les chevaux, le fer etc. Chaque tour de jeu occupe une période d'un an divisée en quatre ou cinq



phases : une phase de développement, avec croissance de vos villes et de votre armement, une phase de production qui est proportionnelle aux ressources planétaires, une phase de diplomatie, pendant laquelle vous pouvez passer des accords avec les autres joueurs, une phase où vous pouvez organiser vos positions et enfin une phase de conquête pendant laquelle vous pouvez partir à l'assaut des territoires voisins. Les combats sont calculés en fonction du nombre de territoires adjacents à ceux où la bataille se déroule, ainsi qu'en fonction des forces des deux parties (sous forme d'armes, de chevaux, de villes ou de bateaux). Durant chaque année, le joueur a la possibilité de s'étendre sur les territoires de ses voisins, donc d'augmenter son capital. Le premier joueur réussissant à édifier trois villes à la fois est déclaré vainqueur. Le jeu est facilement abordable par tous, le graphisme dépouillé contribuant à sa clarté. En option au début de chaque partie, il y a la possibilité d'assister à une démonstration ou de créer ses propres terrains de jeu (le programme en contient déjà une bonne quarantaine). Toute la partie peut se jouer au joystick avec une série de menus simples à comprendre.

Le jeu contient quelques effets sonores ainsi que l'option du nombre de participants (de un à quatre joueurs), humains ou non. Une seule ombre au tableau : la machine est parfois longue à jouer. (Disquette Eon pour *Apple*.) E. C.

Type	***stratégie***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★
Bruitage	★★
Prix	***E***

TOP GUN

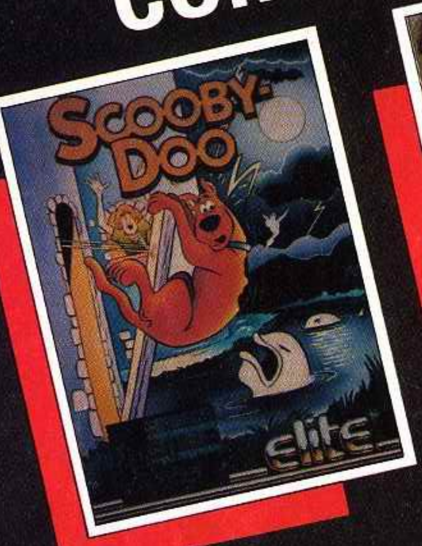
Bataille de l'air

Sinistre duel entre deux chasseurs aériens. Les pilotes ont pour mission de détruire l'adversaire au plus vite. A peine avez-vous décollé de la base, c'est une véritable partie de cache-cache qui va décider de votre sort... Qu'il s'agisse du mode un ou deux joueurs (l'ordinateur reste toujours prêt au combat !), l'écran va se diviser en deux fenêtres qui représentent, en fait, les cockpits des deux concurrents.

Manié soit au joystick, soit au clavier, votre ▶

6 HITS FORMIDABLES EN UNE SEULE COMPILATION





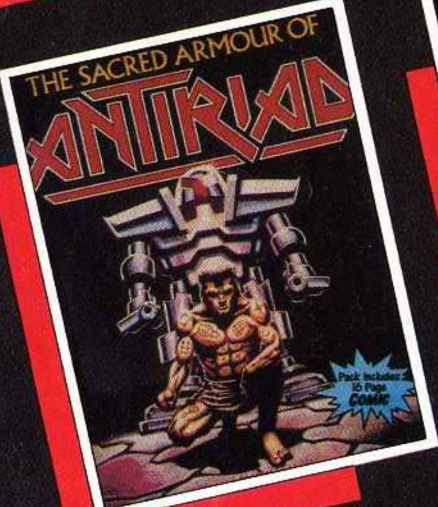


Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil,
Paris
Tel: **43.39.23.21**
Telex: 220064, ext. 3076

Commodore 64/128 – Cassette
Commodore 64/128 – Disc
Amstrad CPC – Cassette
Amstrad CPC – Disc
Spectrum – Cassette
CBI Chèques Bancaire

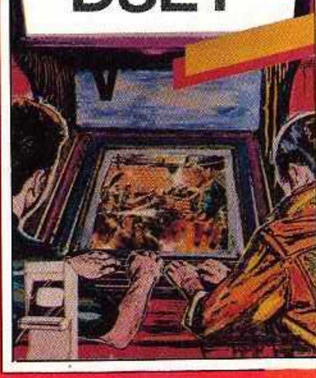
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprés des bon concesssionaires de logiciels

'Jeu a bonus-duo' pas encore sorti, action simultanee a deux joueurs

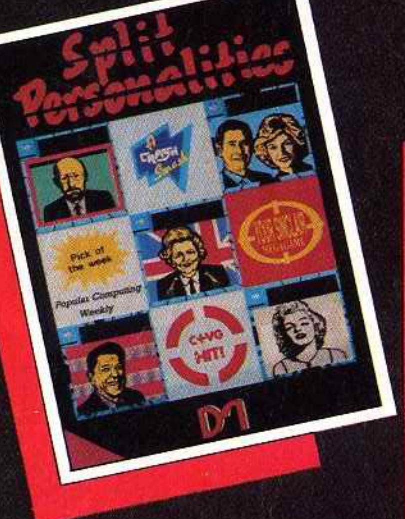














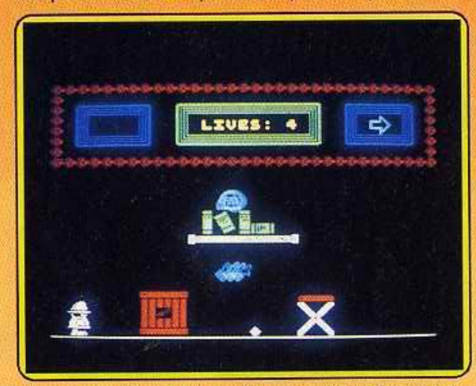
appareil est signalé sur le radar de votre ennemi. Il est donc possible, à tout moment, de regarder tout aussi bien l'ennemi que son propre avion. Cette disposition est particulièrement intéressante. En effet, il va falloir maintenant prendre l'adversaire en chasse, sans jamais lui laisser la possibilité de se retourner. Outre les virages, plongées ou loopings, vous contrôlez également la vitesse de l'appareil et divers modes de combat. Mitraillette pour le tir rapproché, missile radioguidé pour les longues portées, toutes les manœuvres doivent être précises et régulières.
La représentation graphique du jeu est simple. Cependant, le réalisme des appareils (3D) et la qualité de leur animation dans l'espace confèrent à *Top Gun* une ambiance captivante... De quoi mettre en valeur un scénario des plus classiques ! (Cassette Ocean pour *Amstrad CPC*.)O. H.

Type ______ ***combats aériens***
Intérêt ______ ***14***
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

ICREDIBLE SHRINKING FIREMAN

Mini-pompiers

La vie de pompier n'est pas rose tous les jours. Mais il n'y a qu'à Sid l'Embrouille que pouvait survenir une telle mésaventure. Alors qu'il combattait l'incendie d'une usine, il est tombé dans une machine à rétrécir. Le voilà maintenant réduit à la taille d'un lilliputien, ce qui ne peut guère convenir à un vaillant pompier tel que lui. Pour sortir de cette galère, une seule et unique solution : retrouver les cinq morceaux de la machine à retendre et les rassembler. Dans sa quête, notre ami doit se méfier des fantômes et des vampires qui hantent l'usine. Mais vous vous apercevez vite qu'ils ne sont en fait guère dangereux, se contentant d'effectuer un trajet fixe sans chercher le moins du monde à vous poursuivre. Il sera en revanche beaucoup plus difficile de pénétrer partout. Certaines issues se trouvent en effet au plafond et il faut penser à aller les chercher là. De plus un certain nombre d'entre elles nécessitent la possession d'un objet particulier pour daigner s'ouvrir. Les objets qui traînent sont assez nombreux. Contrairement à ce qu'on pourrait penser de prime d'abord, ce n'est pas un avantage en soi, car la plupart d'entre eux sont totalement inutiles. Comme vous ne pourrez transporter plus de cinq objets à la fois, il faut souvent déterminer leur intérêt potentiel, ce qui n'est pas toujours évident. L'usine est vaste et s'étend sur plusieurs niveaux et vous avez tout intérêt à dresser un plan succinct pour ne pas vous perdre. Un jeu simple mais agréable, qui s'adresse surtout aux débutants. (K7 Mastertronics, pour *Spectrum*) J.H.



Type ______ ***aventure-action***
Intérêt ______ ***10***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***A***

SCOOBY DOO

Héros canin

Etes-vous prêt à incarner ce chien héros d'un célèbre dessin animé ? Le scénario est le suivant : la machine « Mystère » vient d'arriver au château en ruine. Comme de bien entendu, notre joyeuse équipe n'a plus qu'une hâte : l'explorer. Mais alors qu'ils traversent une lugubre pièce, d'immenses mains se saisissent de Velma, Daphné, Shaggy et de Fred. Dans cette atmosphère déjà angoissante, un chœur de voix se met à chanter : « Nos expériences sont bientôt terminées. Rien ne peut plus nous arrêter. » Scooby se retrouve donc seul.
Vous connaissez, je pense, son courage ineffable qui lui fait se terrer au premier bruit suspect. Mais cette fois, c'est l'amitié qui est en jeu. Il doit secourir seul le reste de l'équipe. Deux principaux problèmes se posent à lui. Tout d'abord, il ne sait pas où ses amis sont maintenus prisonniers et le château est vaste. Ensuite l'exploration de ce château est loin d'être facile car fantômes et démons se pressent de toutes parts pour attaquer notre ami. Leur contact est immédiatement mortel et fait perdre une précieuse vie à Scooby, à moins qu'il ne réussisse à les tuer avant, de ses petits poings nerveux. Parfois devant des agresseurs trop nombreux et surtout venant à la fois par devant et derrière, c'est dans le changement d'étage que se trouve le salut, si toutefois vous vous trouvez près d'un escalier. La piste de Scooby Snax pourra peut-être vous aider dans vos recherches. Le graphisme est excellent, vraiment très proche du dessin animé original. L'animation est, elle aussi, tout à fait correcte. Seul défaut, l'action est un peu trop répétitive. (K7 Elite, pour *Spectrum*).

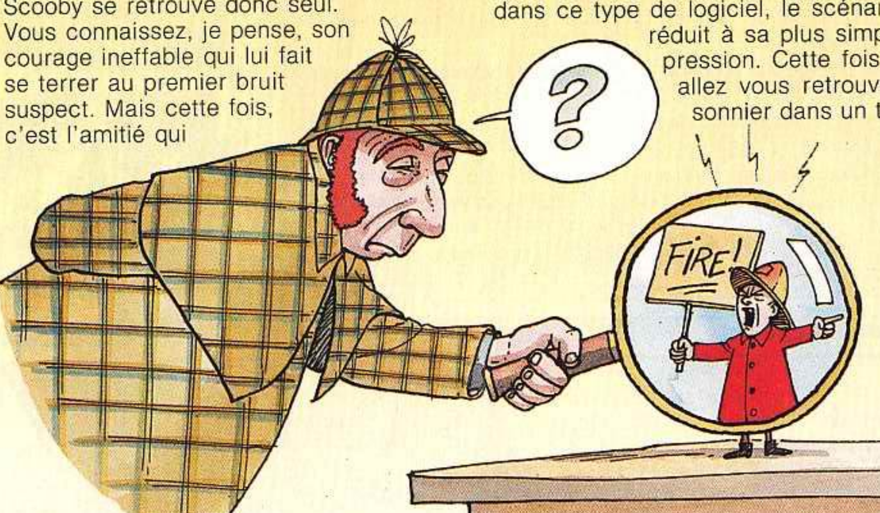


Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***13***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***B***

SHAO LIN'S ROAD

Arts martiaux

Décidément, c'est la grande vogue des combats d'arts martiaux. Comme toujours dans ce type de logiciel, le scénario est réduit à sa plus simple expression. Cette fois, vous allez vous retrouver prisonnier dans un temple

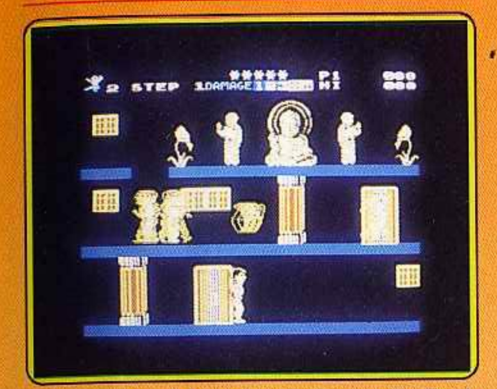





SCORE: 0000


loriciels®
ZOX
2099


loriciels





tenu par les redoutables adeptes de Trial. Combattre ou mourir, il faut choisir et de toute manière ce choix s'impose de lui-même. Les adversaires que vous affronterez vous assailleront de face ou de dos et utiliseront tous les moyens en leur possession pour vous faire un mauvais parti : attaque directe, coup de pied volant, jet de flammes, coup de poing et diverses autres amabilités.

Pour vous défendre, vous ne disposez au départ que de vos facultés physiques : coup de pied ou de poing, saut par dessus un ennemi ou pour changer d'étage. Mais la victoire sur certains de vos adversaires vous apporte, si vous savez l'utiliser, des pouvoirs magiques supplémentaires propres à faire le vide autour de vous. Evidemment, plus vous approchez de la sortie, plus les combattants sont nombreux et disposent d'attaques dangereuses et variées que vous devez apprendre à connaître.

Les décors ne sont que moyens et les possibilités de combat vraiment trop limitées. Bref, un logiciel qui n'a pas su vous enthousiasmer, bien en deçà du jeu d'arcade correspondant.

(K7 The Edge pour *Spectrum*) J.H.

Type	***combat d'arts martiaux***
Intérêt	***9***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***

HOWARD THE DUCK

Palmé à Cannes ?

Bien qu'étant bâti autour d'un scénario un peu plus élaboré que ceux auxquels nous ont habitué les jeux d'action, *Howard the duck* ne peut être tenu pour un jeu d'aventure, contrairement à ce que laisse supposer la jaquette.

Dans la peau d'un canard marchant au pas de l'oie, vous déambulez dans les allées d'une île volcanique, à la recherche de deux compères retenus prisonniers dans l'antre du Suzerain des Ténèbres (un des multiples postulants à l'emploi de maître du monde). Chaque buisson paraît vous épier, et l'île oppose à votre avance ses rivières et ses flaques glissantes. Peu avare de coups de pied et de poing, vous assommez des mutants qui semblent tout ignorer des règles élémentaires du savoir-vivre. Pour venir à bout de ces adversaires coriaces, vous disposez également de moyens plus modernes de défense et de locomotion, en rapport avec votre condition d'extra-terrestre : le désintégrateur portable et l'ULM pliant.

Votre périlleuse expédition vous conduit jusqu'au cœur du volcan dans le repaire même du sinistre suzerain des Ténèbres, un être sans scrupule plus redoutable que la lave en fusion que vous auriez pu trouver en cet endroit. Les stalactites aiguisées, qui n'ont de cesse de pleuvoir sur vous, vous distraient quelque peu de vos observations vulcanologiques. Il vous faudra occire votre dangereux adversaire pour obtenir la libération de vos amis.

Fair Play, le jeu vous laisse choisir entre quatre niveaux de difficulté. (Disquette Activision, pour *Commodore 64*) J.P.D.

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

TEST SPACE QUEST

Hitchcock spatial

Le soleil du système planétaire de Ernon est en train de mourir, ses planètes périphériques sont progressivement envahies par le froid. Seule la petite colonie scientifique de la planète Xénon garde espoir, car elle tente de mettre au point un générateur d'étoiles qui permettrait de transformer une planète froide en un soleil vivifiant. Les premiers tests du générateur à bord du vaisseau Arcada donnent toute satisfaction. C'est le moment que choisissent des pirates de l'espace, les Sariens, pour s'emparer du vaisseau en massacrant tout l'équipage sauf le préposé au nettoyage que vous incarnerez, et qui devra les empêcher d'utiliser le générateur comme arme contre sa propre planète.

Ce type de jeu d'aventure animé ne surprendra pas les émules de *King Quest II* car la représentation des paysages ainsi que le contrôle des personnages sont similaires. En effet à l'aide de la souris et du joystick, vous acheminerez votre personnage dans un environnement riche de détails et de dangers. Vous pourrez introduire vos ordres par le clavier et voir obtempérer immédiatement votre personnage. L'élément fondamental de ce programme provient de l'atmosphère de suspens distillée tout au long de votre périple.Les bruitages ne sont pas en reste puisqu'ils ponctueront de nombreux événements ▶



SUPINFO

DISQUETTES - CASSETTES - RUBANS - LISTING - ETIQUETTES EN CONTINU - CLASSEMENT - MAINTENANCE - FILTRES ECRANS - SUPPORTS IMPRIMANTES - SUPPORTS COPIES - LAMPES SPECIALES INFORMATIQUE - ETC.

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE !

Tel : 78.90.35.84



PRIX — SUPER COMPETITIFS

QUALITE — SATISFAIT OU REMBOURSE

SERVICE — RAPIDE * EXPEDITION IMMEDIATE



RUBANS

Nous avons référencé plus de **2 000 imprimantes** avec leurs rubans.

Imprimantes	Rubans correspondants Réf.	Désignations	Prix unitaire TTC
AMSTRAD DMP1	1148	K7 nylon noir	49 F
APPLE IMAGEWRITER	1156	K7 nylon noir	40 F
CITIZEN MPS 10 - MPS 20	1121	K7 nylon noir	35 F
CITIZEN MPS 15 - MPS 25	1123	K7 nylon noir	65 F
COMMODORE MPS 801	1148	K7 nylon noir	49 F
COMMODORE MPS 802	1143 N	K7 nylon noir	55 F
COMMODORE VC 1525	1155	DC nylon noir	45 F
COMMODORE VC 1526	1143 N	K7 nylon noir	55 F
COMMODORE VC 4023 P	1143 N	K7 nylon noir	55 F
EPSON ERC 08	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON ERC 04	1121	K7 nylon noir	35 F
ESPON FX 100	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON FX 80	1121	K7 nylon noir	35 F
EPSON LX 80	1168	K7 nylon noir	36 F
EPSON MX 100	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON MX 70-MX 80-MX 80 F/T-MX 82	1121	K7 nylon noir	35 F
EPSON RP 80-RP 80 F/T-RX 80	1121	K7 nylon noir	35 F
MANNESMANN MT 80	1143 N	K7 nylon noir	55 F
SEIKOSHA GP 100	1155	DC nylon noir	45 F
SEIKOSHA GP 500-GP 500 A-GP 550 A	1148	K7 nylon noir	49 F
TANDY RADIO SHACK 80 DMP 100	1155	DC nylon noir	45 F
TANDY TRS 80 LP VII	1155	DC nylon noir	45 F

K7 = cassette - DC = double cartouche

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont de **qualité professionnelle** et garanties **100 % sans erreur.**

Références	Désignations	Prix TTC par boîte de 10
5 SFDD	Disquettes grandes marques 5"1/4 simple face, double densité	72 F
5 DF48	Disquettes grandes marques 5"1/4 double face, double densité, 48 TPI	86 F
5 DF96	Disquettes grandes marques 5"1/4 double face, double densité, 96 TPI	155 F
3 SFDD	Disquettes grandes marques 3"1/2 simple face, double densité, 135 TPI	207 F
3 DFDD	Disquettes grandes marques 3"1/2 double face, double densité, 135 TPI	262 F

SELECTIONS DU MOIS

Références	Désignations	Prix unitaire TTC
17005	**Kit de nettoyage** 5 pouces, comprenant : 1 disquette auto-nettoyante et 1 bouteille de produit de nettoyage	130 F
17009	**Kit de nettoyage** 3"1/2 comprenant : 1 disquette auto-nettoyante et 1 bouteille de produit de nettoyage	195 F
P 500	**Listing blanc** 240×12" caroll détachable, paquet de 500 feuilles	55 F
ET 893 I	**Boîte de 4 000 étiquettes** en continu 89×36 mm - 1 pose	170 F
BF905	**Boîte avec couvercle fumé,** serrure à clef et 5 intercalaires pour 90 disquettes, 5 pouces 1/4	198 F
BF603	**Boîte avec couvercle fumé,** serrure à clef et 5 intercalaires pour 60 disquettes, 3 pouces, 3 pouces 1/2	198 F

BON DE COMMANDE

à retourner à :
SUPINFO
ZI Est de Revoisson rue Calmette
BP 209 – 69740 GENAS

Nom ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

Code postal ______________________

Ville ______________________

Téléphone ______________________

☐ **Je désire simplement recevoir gratuitement votre catalogue (sans frais d'envoi).**

☐ **Je commande les produits ci-dessous ainsi que votre catalogue.**

Réf. Article	Quantité	Prix	TOTAL

TOTAL ______

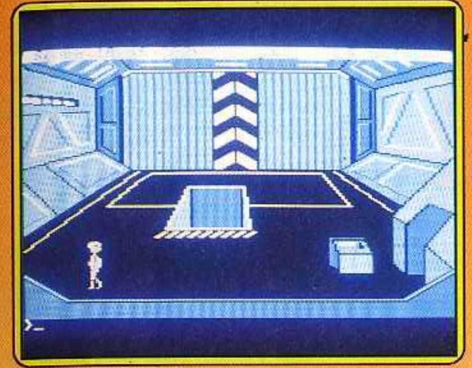
Participation aux frais d'envoi **20 F**

☐ Contre remboursement (selon tarif en vigueur).

TOTAL GENERAL ______

☐ Chèque joint ☐ CCP joint ☐ Mandat poste joint

* Sauf rupture exceptionnelle de stock pour laquelle vous seriez avisés immédiatement par courrier.



(tirs des Sariens). On pourra cependant regretter que les programmes n'aient pas davantage utilisé la finesse de résolution du *ST*. Cependant *Space Quest* demeure un excellent jeu d'aventure aux graphismes animés. (Disquette Sierra on Line pour *Atari ST*.) E. C.

Type	***aventure, graphismes animés***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Prix	***F***



SPACE HARRIER

S.O.S.Planète Dragon

La société Elite s'est spécialisée dans l'adaptation des jeux d'arcade sur micro-ordinateur, cependant les dernières réalisations sur les machines de cafés jouissent de telles performances techniques que cela semble tenir de la gageure de tenter de les introduire sur des machines familiales : *Space Harrier* est l'un des défis à l'entendement.

Vous incarnez un vétéran des guerres interplanétaires qui met sa vie en danger pour

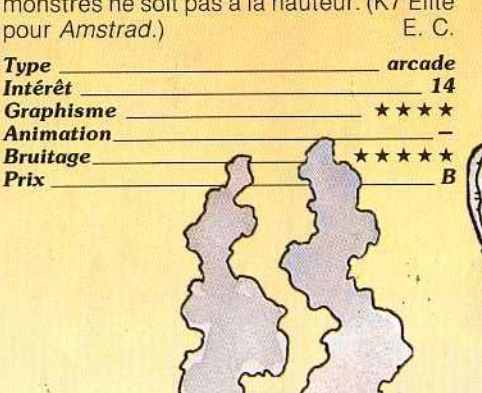


protéger la planète Dragon envahie par une horde de créatures malfaisantes. Lors du chargement le programme vous présente une magnifique page-écran semblable à l'originale des cafés (un mammouth à l'œil de cyclope). Cependant les analogies s'arrêtent là car *Space Harrier* démontre bien les limitations de la machine : la visualisation des différentes créatures, dragons, robots et insectes de toutes sortes n'est pas en surface pleine mais en « silhouette fil de fer » (même les explosions), ce qui nuit beaucoup au réalisme. Néanmoins le programme présente à son actif une animation fluide et rapide des diverses créatures et de votre héros.

Les différents décors sont dotés de couleurs chaudes et chatoyantes. Les effets « 3D » et la sensation de vitesse sont relativement réalistes.

Le jeu dispose de bons bruitages et d'une excellente musique d'accompagnement. Il pourra se jouer au joystick ou à l'aide du clavier, redéfinissable pour l'occasion. Il est vraiment dommage que le graphisme des monstres ne soit pas à la hauteur. (K7 Elite pour *Amstrad*.) E. C.

Type	***arcade***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

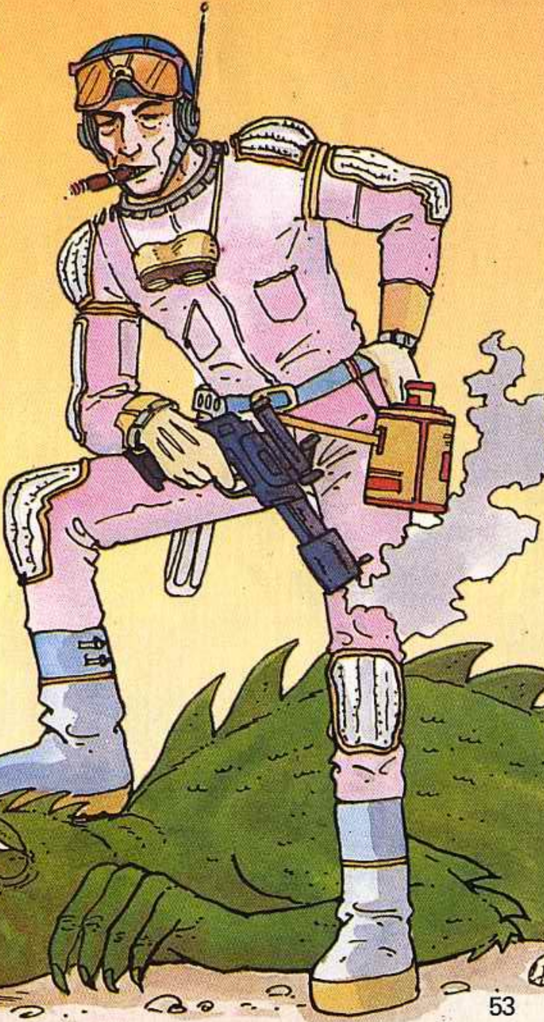




ULTIMA III

Exodus

Après avoir victorieusement affronté les forces du mal dans *Ultima II*, vous pensiez jouir d'un repos bien mérité, mais les hordes maléfiques ne prennent pas de vacances et sont de retour pour exercer leur vengeance en détruisant le royaume de Sosaria. L'ambiance mystérieuse de ce jeu de rôle se manifeste dès l'examen de l'emballage. Outre son excellente présentation extérieure, il dispose de tous les éléments nécessaires pour vous imprégner du monde des dragons et de la magie : vous trouverez une magnifique carte en tissu des terres et océans connus, ainsi qu'un répertoire ▶



Konami®

SHAO-LIN'S ROAD™

'The arcade hit...
...in your home!'

Photos d'écran de la version jeux de salles : les versions "micro-ordinateurs" peuvent varier légèrement.

LE "HIT" DES JEUX DE SALLES CHEZ VOUS.

Disponible en cassette et disquette pour COMMODORE 64 et AMSTRAD CPC

Notre héros passé maître
dans l'art martial
secret de CHIN'S SHAO LIN
est piégé par
les membres des Triades.
En utilisant vos dons
de combattant ainsi que
certains pouvoirs magiques
il vous faudra affronter
les Triades et sortir
du temple SHAO LIN'S
pour rejoindre
la voie de la liberté.

PROMOPRESS





44, 46, rue de la Bienfaisance
75006 Paris - Tél. : 42.89.00.2

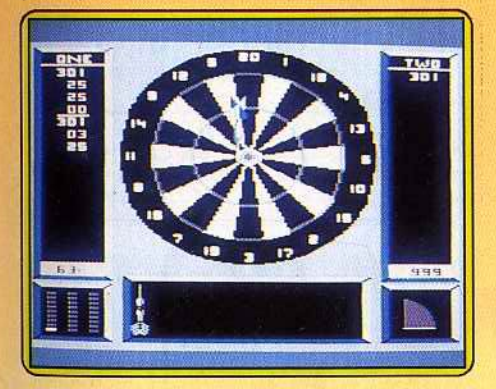
des influences astrologiques (vous pourrez en avoir besoin).
Contrairement à *Ultima II* dont l'adaptation sur *ST* était trop dépouillée, *Ultima III* bénéficie de réelles améliorations graphiques et d'animations agréables bien que rudimentaires. L'environnement sonore n'est pas en reste puisque de très jolies mélodies vous accompagneront tout au long de votre quête. Vous pourrez créer durant la phase de préparation du jeu jusqu'à quatre personnages (contrôlables individuellement) en choisissant leurs caractéristiques raciales, sociales, physiques et intellectuelles. Ces différentes opérations, ainsi que le contrôle des personnages pourront être effectués à la souris, il ne vous restera alors plus qu'à faire preuve de bravoure et d'astuce pour affronter les mille et uns dangers qui vous guettent. Heureusement, au gré de vos réussites, vos personnages gagneront en expérience. *Ultima III* est au jeu de rôle ce qu'est le caviar à la gastronomie... (Disquette Origin System Inc pour *Atari ST*.) E.C.

Type	***jeu de rôle***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***F***

INDOOR SPORT

Bowling, fléchettes... et palet

Il y a deux manières de pratiquer le sport : dehors, sur le terrain et chez soi. Pour ce programme, il s'agit plutôt de la deuxième formule. Pas seulement parce que vous le pratiquez devant votre micro avec un joys-



tick, mais aussi parce qu'il s'agit bien de sports uniquement praticables sur terrain couvert.
Premier jeu proposé : le bowling. Avec le joystick vous choisissez l'endroit d'où le joueur lâche la boule et la direction qu'il veut lui donner. Quelques essais vous suffiront pour voir qu'il n'y a là rien d'évident. En haut à gauche un personnage ponctue tous vos échecs de grimaces et vos quelques succès d'un charmant sourire. Ne désespérez pas, il reste encore deux autres sports pour remonter votre prestige.
Le deuxième sport est internationalement connu : les fléchettes. Vous définissez, toujours au joystick, la direction et la force de l'envoi. Plusieurs essais seront nécessaires pour arriver à un contrôle efficace de l'engin, mais l'expérience l'a prouvé, c'est faisable. Le troisième sport proposé est un jeu qui a eu un grand succès voilà quelques années. Il s'agit d'un palet qui glisse sur une table. Deux joueurs s'affrontent pour envoyer l'objet contondant dans les buts adverses tout en protégeant les siens. Dans la réalité, le jeu se passait sur un coussin d'air. Ici rien de mécanique mais le réalisme donne le change. Tous ces sports proposent un certain nombre d'options permettant de faire varier le nombre de joueurs, la difficulté ainsi que la rapidité du jeu. Le graphisme est soigné et très réussi. En définitif, un programme de trois sports pas du tout classiques mais qui présentent cependant certains intérêts. Et puis qui sait, peut-être verrons-nous un jour les fléchettes entrer aux Jeux Olympiques. (Disquette Design Star pour *Commodore 64*.) E. C.

Type	***arcade***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Prix	***C***

FOOTBALLER OF THE YEAR

Faire carrière

Il ne s'agit pas ici d'une simulation de football proprement dite mais plutôt de la gestion intelligente de la carrière d'un footballeur. Vous commencez à l'âge de dix-sept ans avec un avoir de 5 000 livres et dix « cartes de buts ». Si vous êtes novice, je vous conseille fortement de débuter dans un club de quatrième division avec toutes les subtilités du jeu avant que les difficultés ne soient trop importantes.
A chaque tour de jeu, vous prenez les décisions qui s'imposent. Ainsi, vous pouvez choisir d'acheter une carte de transfert à un prix en fonction de la division à laquelle vous appartenez. Cette carte vous permet d'être « remarqué » par un entraineur qui vous propose alors de vous transférer dans un autre club de la même division ou d'une division supérieure. Cela vous rapporte une prime et la possibilité d'un meilleur salaire. Si vous aimez le risque, vous pouvez décider d'acquérir une carte « incidents ».
Ces incidents sont loin d'être tous négatifs et dans certains cas vous rapporteront des cartes de buts gratuites, des salaires ou des primes diverses. Mais d'autres incidents au contraire se traduisent par une perte sèche d'argent, de temps ou de capacité.
L'achat et l'utilisation des cartes de buts est le point le plus stratégique du jeu. Ces cartes vous permettent de tenter de marquer des buts supplémentaires dans une rencontre. Comme vous ne pouvez guère les gaspiller, vous avez tout intérêt à les réserver aux rencontres délicates dont l'issue est loin d'être fixée. Vous vous retrouvez face au gardien devant les buts, éventuellement avec un ou deux défenseurs qui cherchent à vous subtiliser la balle. Vous devez feinter pour tromper le gardien et tirer rapidement avant de vous faire prendre la balle, sans pour autant manquer la cage. Ce n'est pas toujours facile. Vous verrez que la route



est longue avant d'être sacré footballeur de l'année. Un jeu intéressant mais trop répétitif. (K7 Gremlins, pour *Spectrum*.) J. H.

Type	***simulation de gestion***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	***B***

PIPELINE II

Les malheurs de Fred...

Plombier armé d'un pistolet, ce courageux travailleur doit entretenir les multiples tuyauteries d'un pipeline. Le réservoir de pétrole est situé en haut de l'écran. Le car- ▶

CONCOURS



200 LOGICIELS A GAGNER

TILT D'OR CANAL+ 1986

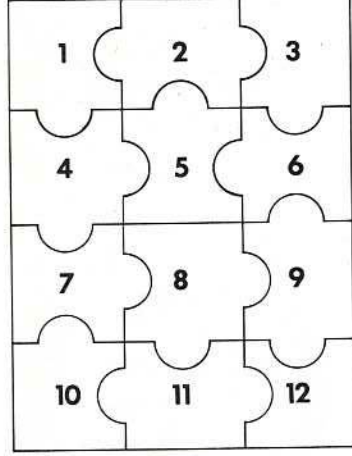
Retrouvez pour chacun des 12 éléments de ce puzzle le nom du logiciel ERE INFORMATIQUE auquel il correspond.

(les logiciels présentés dans le puzzle sont pour : Amstrad CPC, Atari 520/1040ST C.64, MO5/6, TO7/70, MSX 1, Oric/Atmos et Spectrum.)

Les 200 premières réponses exactes recevront 1 de ces 12 logiciels compatible avec leur ordinateur.

Retournez vite le bulletin réponse à :

TILT
CONCOURS PUZZLE
2, RUE DES ITALIENS
75009 PARIS



TILT D'OR CANAL+ 1985

TILT MICROLOISIRS — ERE INFORMATIQUE

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE ____________________

ORDINATEUR ____________________

NOM DES 12 LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DU PUZZLE

1 ____________________ 7 ____________________

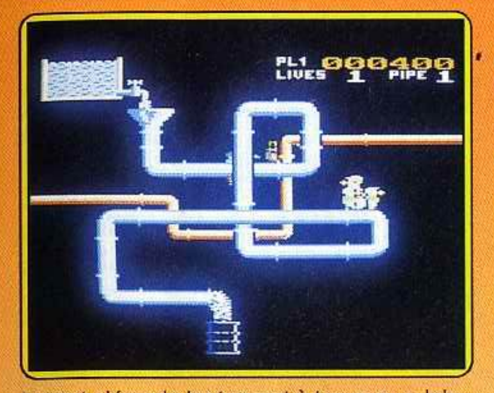
2 ____________________ 8 ____________________

3 ____________________ 9 ____________________

4 ____________________ 10 ____________________

5 ____________________ 11 ____________________

6 ____________________ 12 ____________________



burant s'écoule lentement à travers un labyrinthe complexe. Tout irait pour le mieux si une armée de tournevis, chignoles ou chalumeaux ne venait à percer sauvagement le tuyau...
Votre tâche consiste donc à trouver un ou deux « aides-plombiers » et à les emmener sur le lieu du drame. Coups de marteau par-ci, sparadrap par-là, la brèche sera vite comblée pour peu que vous détruisiez sans cesse les nouveaux assaillants. *Pipeline* est un logiciel « primaire », au bon sens du terme ! Pas de stratégie complexe, encore moins d'énigmes ou portes cachées ; il s'agit de manier le joystick avec sagacité, de jongler avec l'équilibre pour bientôt atteindre le deuxième tableau de jeu. La difficulté de votre mission est, bien entendu, croissante. Certains adversaires immortels vont très vite surgir à vos côtés. Il faudra alors sacrifier l'un de vos employés avant que ne s'épuise votre patrimoine vital...
Dans un contexte graphique classique mais précis, cette mission compense son manque d'originalité par la simplicité et l'efficacité de son maniement. Un délassement qui ne risque pas de provoquer une méningite ! (Cassette Mastertronic pour *Amstrad*.) O. H.

Type	***action/échelle***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	***A***

VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME

Record à battre

Vous voici engagé dans une course à travers l'océan Atlantique. Parviendrez-vous à battre le record fatidique de trois jours et dix heures pour la traversée ? Votre bateau est assisté par ordinateur, ce qui va vous décharger d'une partie de votre tâche. N'imaginez pas pour autant que vous pourrez vous allonger dans une chaise longue et suivre le déroulement de la course d'un œil distrait ! Tout d'abord, il faut déterminer votre cap et votre vitesse, si vous allez trop vite, votre carburant s'épuise rapidement et vous oblige à des réapprovisionnements fréquents, sans compter que vous risquez alors de faire surchauffer les moteurs et même de les faire exploser si vous n'y prenez pas garde. Si, au contraire, vous allez trop lentement, il faut craindre de ne plus être dans la course. Pour reprendre du fuel, vous devez localiser à l'aide du radar la station la plus proche et mettre le cap sur elle. Quand vous arrivez à 50 milles de la station, montez dans la cabine de pilotage et rapprochez-vous à vue. Lorsque vous arrivez à proximité, le remplissage des réservoirs s'effectue automatiquement. Votre radar vous sert aussi à vous prévenir de différents obstacles : bateaux de pêche, iceberg, épaves et bien d'autres. Dans ce cas deux solutions : couper les moteurs ou mettre la barre à droite ou à gauche toute. Mais ce n'est encore que dans la cabine de pilotage que vous pourrez faire l'un ou l'autre. C'est toujours grâce au radar que vous connaîtrez la direction à prendre. Il vous faudra donc éventuellement changer de cap.
La carte de navigation vous informe par ailleurs de la meilleure route possible, de votre position et de celle des tanks de ravitaillement. Bien entendu, toutes ces occupations ne doivent pas vous faire oublier de manger (malgré la perte de temps que cela implique) car vous ne tiendriez pas bien longtemps en jeûnant. Comme vous demeurez, même sur les mers, un homme d'affaires avisé, vous avez fait installer un télex. Dès qu'un message arrive, allez le consulter et prenez la décision qui vous semble s'imposer. Le programme vous dit après si vous avez gagné ou perdu de l'argent. Un bon logiciel de stratégie en « temps réel » où l'on ne sait rapidement plus où donner de la tête. (K7 Virgin, pour *Spectrum*). J. H.



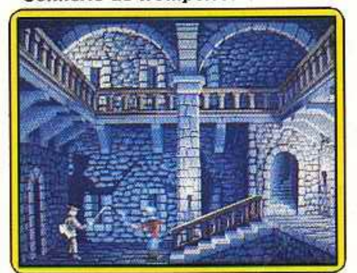


Type : simulation de course transatlantique	
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	—
Prix	***B***

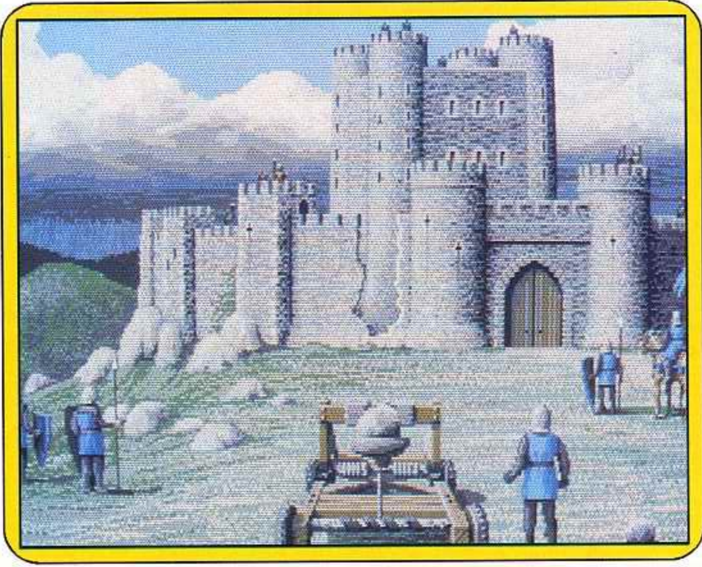




Sonnerie de trompettes en stéréo



A gauche sur l'écran : vous...



L'issue de l'assaut final dépend du réglage de la catapulte



Pour l'honneur ou la conquête



Image fixe en guise d'interlude

AMIGA

Defender of the crown

Soft de référence par excellence, *Defender of the crown* conjugue beauté des graphismes et des animations pour entraîner l'*Amiga* dans une épopée médiévale à la mesure de ses atouts techniques. Ce logiciel hautement sophistiqué annonce-t-il la naissance d'un art du jeu informatique ? On ne demande qu'à le croire...

En micro comme dans d'autres domaines, les avancées majeures prennent souvent l'allure de « bonds qualitatifs », les progrès des logiciels suivant ceux du matériel avec un temps de retard. D'une certaine manière, *Defender of the crown* explore une voie nouvelle en matière de jeux informatiques. Aussi faut-il espérer, pour l'avenir d'un *Amiga* en proie à une douloureuse pénurie de softs à la hauteur de ses possibilités, comme pour celui du logiciel de jeu en général, que l'exemple de *Defender* puisse susciter chez les éditeurs et les programmeurs un élan de créativité, d'innovation et de saine mégalomanie.

Cinemaware, société éditrice de ce logiciel, affiche des ambitions qui feront peut-être sourire les cinéphiles patentés. Pourtant, même si les nombreuses références au cinéma (photo de pop-corn et dessin d'un guichet ornant la boîte, baratin explicatif, générique, etc.) fleurent bon le coup publicitaire et si l'appelation de « film interactif » relève pour une part de l'abus de langage, le résultat justifie à lui tout seul la démarche suivie.

Defender of the crown s'inspire d'Ivanohé et de Robin des Bois



L'accueil n'est pas des plus chaleureux... A l'attaque !

pour nous transporter dans l'univers exaltant des grandes épopées médiévales. Tout à la fois jeu de stratègie, d'action et d'aventure, ce programme mélange les genres avec bonheur en évitant le piège des juxtapositions artificielles : les séquences de différentes natures qui alternent en permanence s'inscrivent parfaitement dans la continuité de l'action.

Vous incarnez, au choix, un des quatre personnages présentés en début de partie, et dont les aptitudes guerrières varient selon le type de combat. A partir d'un territoire que l'ordinateur vous attribue, aléatoirement semble-t-il, vous devez entreprendre la conquête de l'ensemble du pays. Vous déterminez votre tactique à l'aide d'une carte mise à jour après chaque action. Vos adversaires, pilotés par l'ordinateur, mènent leur propre stratégie de conquête : à vous de savoir attirer leurs rivalités. Votre territoire n'échappe pas à leur convoitise et en cas d'alerte, vous devez choisir – mais très vite ! – entre l'attaque féroce, la retraite piteuse ou une attitude purement défensive, en sélectionnant l'option voulue dès l'affichage de l'état du rapport des forces. Le trésor de guerre rapporté de chaque expédition victorieuse, qui vient s'ajouter à la manne des impôts d'un rendement proportionnel à l'étendue de votre empire, sera utilement placé dans l'achat de soldats, chevaliers, catapultes ou châteaux... Vous pourrez ainsi consolider votre armée de campagne sans trop dégarnir la défense de votre fort.

Tout ceci suffirait amplement à faire de *Defender of the crown* un excellent wargame. Mais les indéniables qualités du sénario sont quelque peu éclipsées par la sophistication du graphisme : en exploitant - enfin ! - les capacités de l'*Amiga*, *Defender* distille tout au long du jeu des scènes animées d'une étonnante beauté, qui confèrent à l'action un réalisme hors normes. Séquences de tour-

noi à donner le tournis, siège d'un château à vous clouer sur le votre ou combats d'épée à couper le souffle requièrent toute votre agilité dans le maniement de la souris, que ce soit pour guider la lance vers les parties vulnérables de l'adversaire, pour positionner le levier de la baliste de façon à ce que les projectiles ouvrent des brêches dans les remparts du château ou pour asséner le coup de glaive fatal. Les secousses de l'image au rythme du galop de votre cheval, l'émiettement progressif des remparts sous le choc des boulets, la lueur vacillante des torches projetant sur les murs de pierre les ombres mobiles de vos ferraillements, l'orage à l'horizon ou une étoile filante traversant la nuit, tout témoigne du soin extrême apporté aux détails. Et si vous ne restez pas sourd aux appels angoissés d'une jeune saxonne emprisonnée, *Defender of the crown* vous livrera peut-être, en tout bien tout honneur, quelque scène d'amour (soft comme il se doit) pour récompenser votre courageuse initiative.

Cette véritable machine à remonter le temps n'occupe pas moins de deux disquettes, ce qui pénalise légèrement les utilisateurs disposant d'un lecteur unique en les contraignant à quelques entr'actes forcés. Un exemple à suivre, y compris en matière de simulation historique à vocation éducative ? (Disquette Mindscape pour *Amiga*) J.-P. D.

Type	*wargame*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*D*


Les contrastes du mode 2 accentuent la dureté des traits

AMSTRAD CPC

Digitaliseur Vidi

Délaissés les huit bits ? Finis les *Amstrad CPC* ? Les mauvaises langues peuvent ravaler leur salive : le digitaliseur Vidi tombe à pic pour donner un second souffle à vos chers micros...

La prolifération des softs et des périphériques exploitant pleinement la puissance de calcul et les possibilités graphiques des ordinateurs 16/32 bits vient renforcer l'engouement des amateurs de micro pour des machines qui ont rapidement ravi la vedette aux anciennes stars de l'informatique de loisirs. Dans ce contexte, la sortie d'un digitaliseur d'images vidéo pour *Amstrad CPC* apparaît comme un événement d'autant plus intéressant qu'il témoigne de l'aptitude des huit bits à relever le défi des applications dites « haut de gamme ». Sans prétendre accéder aux mêmes performances que ses concurrents les plus prestigieux, le *digitaliseur Vidi* de Rombo Productions peut ouvrir, pour un coût modéré, des horizons nouveaux aux nombreux utilisateurs d'*Amstrad CPC* passionnés par les images sur ordinateur. Ce produit, de bonne mais raisonnable facture, réunit un boîtier renfermant l'électronique et un logiciel stocké sur disquette (la version sur cassette n'est pas importée pour l'instant). Les utilisateurs de l'*Amstrad CPC 464*, qui n'est pas muni de lecteur de disquettes, devront donc se procurer une copie sur cassette de ce logiciel non protégé.

Aussitôt le programme lancé, l'image apparaît en un dégradé de teintes bleutées. Avec ses 16 Ko de mémoire vive et son contrôleur vidéo intégré, le *digitaliseur Vidi* saisit en permanence plus de six images à la seconde. L'intérêt pratique de cette technique saute aux yeux : non seulement elle autorise, en haute et moyenne résolution, la saisie d'images en mouvement – qu'elles proviennent d'une caméra vidéo ou d'un magnétoscope –, mais l'affichage sur l'écran de l'ordinateur de ces digitalisations successives permet de procéder aux multiples réglages préliminaires à la capture définitive de l'image en faisant l'économie d'un moniteur vidéo de contrôle. La présentation et le mode de sélection des nombreuses commandes du logiciel réparties entre plusieurs menus spécifiques alternant au bas de l'écran, procèdent d'un même souci de clarté et d'accessibilité.

Le menu principal permet un contrôle précis du cadrage de l'image (la portion digitalisée ne représentant que les trois quarts de l'image vidéo), de la luminosité et du contraste avant saisie. Des menus secondaires ont en charge la modification de la coloration de l'image digitalisée par réaffectation des couleurs de la palette et la sélection du mode graphique, la sortie sur imprimante avec choix du sens et de la densité d'impression, ainsi que les accès au support de stockage (sauvegarde, chargement ou suppression d'images digitalisées, affichage du répertoire etc). Les images sauvegardées peuvent être ensuite retravaillées avec *The Art Studio* de Rainbird, seul logiciel de création graphique, à notre connaissance, avec lequel elles soient compatibles.

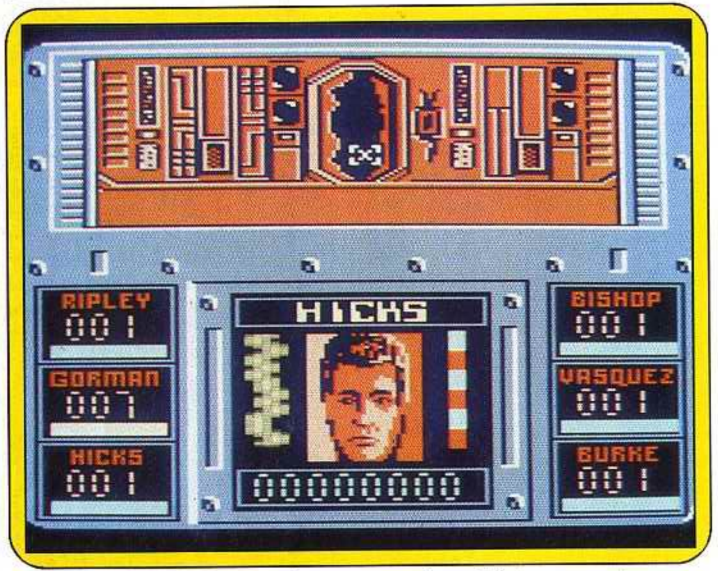
L'aspect final de l'image dépend dans une large mesure du mode graphique sélectionné. Le *digitaliseur Vidi* utilise tous ceux de l'*Amstrad CPC*. Le mode 2 (haute résolution, deux couleurs) produit des images aux contrastes violents et aux contours nets tandis que le mode 1 (moyenne résolution, quatre couleurs) semble être le plus apte à retranscrire les nuances du sujet original, avec une définition qui reste néanmoins correcte. Les résultats obtenus en mode 0 (basse résolution, seize couleurs) après superposition de seize trames successives – l'image vidéo devant alors rester immobile –, se caractérisent par une coloration fantaisiste et artificielle, sans rapport avec la réalité mais sans doute propre à satisfaire les amateurs d'effets spéciaux. Il est également impossible, en raison des limites de la palette de l'*Amstrad*, d'obtenir dans ce mode des images monochromes comportant seize nuances d'une même couleur. Ces contraintes ne constituent pas une entrave majeure à la réalisation de dessins attrayants : les digitalisations obtenues avec le *Vidi* offrent aux amateurs de graphisme informatique une excellente base de travail.


Mode 1 : l'image gagne en nuances


Les effets spéciaux du mode 0

Ceux qui seraient rebutés par la simplicité d'emploi du *Vidi* se rabatteront sur les nombreuses commandes RSX (extensions résidentes du système complétant les instructions du Basic de l'*Amstrad*) qui sont fournies sur la disquette, et grâce auxquelles il est possible d'accéder aux principales fonctions du digitaliseur. (Sur disquette uniquement.) J.-P. D.

Type	*digitaliseur d'images*
Intérêt	*18*
Accessibilité	★★★★★
Potentialité	★★★★
Prix	*1 150 F TTC*



Dominante rouge sombre pour une atmosphère oppressante.

AMSTRAD

Aliens

Tiré d'un film au scénario simplet : « tuez-les tous ! », le jeu étonne par sa complexité. Six guerriers à diriger pour détruire la reine des Aliens. Soyez stratège et tirez à temps !

L'équipe est au grand complet : l'adjudant Ripley, seul rescapé d'Alien, le lieutenant Gorman, le caporal Hicks, Bishop, un androïde dévoué, Vasquez et Burke. Du film au logiciel, les six personnages de cette terrible mission vous confient leurs angoisses... Et si l'on reste loin des sueurs froides du grand écran, cette présente aventure ne manque ni de stratégie, ni de difficulté ! C'est à partir du M.T.O.B. (Mobile Tactical Operations Bay) que vous allez contrôler les membres de l'équipage.

L'écran de jeu représente votre poste de pilotage. La fenêtre supérieure donne une vue des pièces visitées. Au-dessous s'inscrit la fiche du personnage sélectionné (nom, visage, conditions physiques et score total). Sur les côtés vous découvrirez les six fiches indicatives de l'équipe. Au début de la partie, tous les personnages se tiennent dans la première salle de la base. Cette dernière est en fait constituée de trois cents pièces et corridors. Musique d'ambiance, graphisme de qualité, vous visionnez les diverses issues de cette première cabine. Il s'agit avant tout de repérer le nombre de sas puis d'ouvrir les portes blindées à l'aide de votre laser. Pour se lancer à la recherche de la reine des Aliens, les membres de l'équipage reçoivent vos ordres sous la forme suivante : une direction suivie du nombre de pièces à traverser d'affilée. Inutile bien sûr de progresser trop vite en début de jeu. Il importe de compléter avant tout la carte fournie avec la notice,

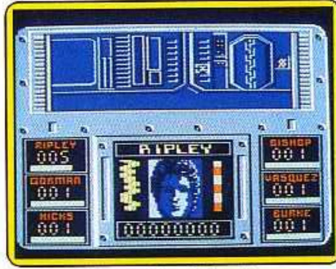


Vasquez est très exposé.

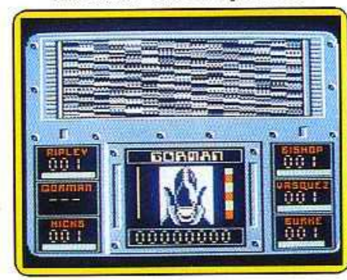
d'apprendre à se repérer dans ce labyrinthe. Le graphisme des pièces est en effet peu varié et seule la couleur du décor (ou le numéro des salles) pourra venir en aide au chef d'équipe. Il est malheureusement impossible de suivre « de visu » la progression d'un personnage. Après avoir communiqué un ordre de direction, il vous faut sélectionner un autre membre de l'équipage pour que le premier entame sa progression.

Seul l'écran de contrôle permet de visionner les changements de salle (le numéro des pièces traversées s'inscrit sous le nom de chacun) ainsi que l'état physique de vos coéquipiers. Les Aliens vont dès lors attraper les premiers arrivants. Signalé par un « bip »sonore, le combat vous oblige à sélectionner au plus vite le personnage concerné afin de l'aider à détruire son adversaire. Muni d'un « détecteur de proximité », chacun peut à tout moment tirer sur l'ennemi ou venir en aide à l'un de ses amis capturés. La stratégie de tous ces déplacements est difficile et particulièrement captivante. Et puisque les ordres ne sont exécutés qu'après coup, il faut sans cesse anticiper sur les agissements de l'ennemi. Le but de cette périlleuse mission consiste bien sûr à atteindre la chambre de la reine, ce qui n'est pas une mince affaire...

Plus que le scénario ou les graphismes, c'est la difficulté du maniement simultané des six joueurs qui séduira le chef d'équipage. Entrecoupée de courtes phases d'action, la stratégie de



Au détour des 300 pièces...



rôdent de voraces rencontres.

cette mission est d'une complexité bienvenue... (K7 Electric Dreams pour *Amstrad*) O.H.

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*15*
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

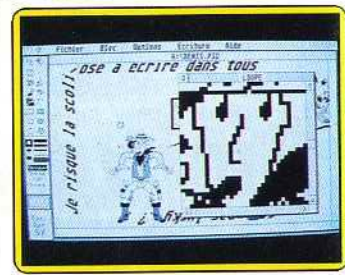
ATARI ST

Pluspaint ST

Souple, net, de haute résolution en noir et blanc, *Pluspaint ST* facilite beaucoup le travail du graphiste. Des résultats élégants, intégrables aux autres logiciels graphiques ou de textes sur *ST*.



Textes et dessins souples.

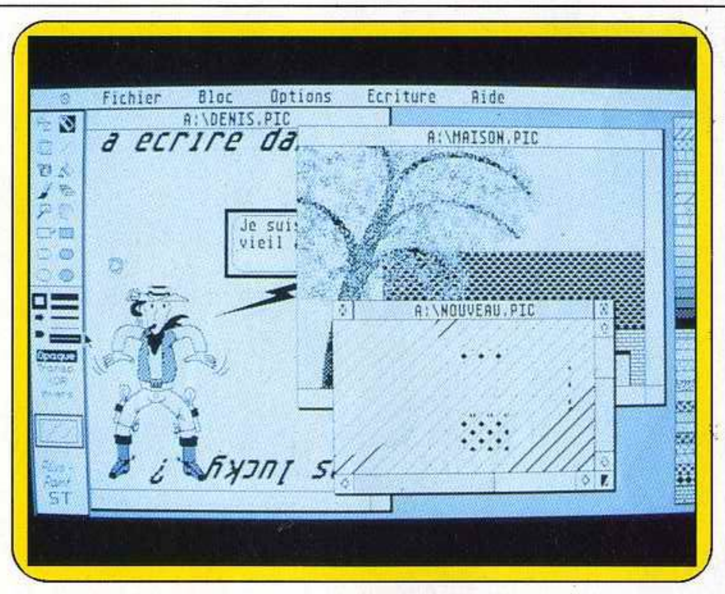


Loupe et fonctions classiques.

Ce logiciel fonctionne exclusivement avec un moniteur monochrome, et avec un TOS français (que l'on peut se procurer gratuitement). Premier choix nécessaire : celui du format du document entre A5, qui permet de travailler sur 640 × 400 pixels simultanément visibles à l'écran, ou A4 dont les 640 × 800 pixels ne se travaillent tous que si l'on fait se dérouler la fenêtre. *Pluspaint* permet d'ouvrir simultanément trois fenêtres, donc de travailler sur trois fichiers. Des cadres de petite taille, appelés blocs, peuvent, par l'intermédiaire d'un stockage dans les fichiers particuliers, être copiés d'une fenêtre à une autre. Il suffit, à partir du menu « bloc », de sauvegarder la partie choisie de la fenêtre dans un fichier de la forme ★.blk, puis d'activer une deuxième fenêtre.

Il faut alors charger le bloc parmi ceux préalablement sauvegardés

et activer la commande « copie ». Le travail s'effectue ainsi simultanément, avec les trois fichiers graphiques. L'autre originalité principale de *Pluspaint ST* réside dans la souplesse du maniement des blocs : ce programme ajoute au classique déplacement et au non moins classique copiage des blocs, quatre modes : premièrement, « opaque » : toute la surface du bloc recouvre l'ancien fond, deuxièmement, « transparent » : seule la partie dessinée du bloc recouvre l'ancien fond. Troisième option, « inversé » : le bloc écrase le fond mais ses couleurs sont inversées, le blanc devient noir et vice-versa. La dernière option « XOR » est une transparence dans laquelle les tracés noirs du fond noir deviennent blancs sous une image noire.



Pluspaint ST *permet le travail simultané sur trois fenêtres.*

Les fonctions « texte » de bonne qualité offrent huit tailles de caractères, plusieurs formes (gras, italique, souligné etc.) et différentes polices de caractères (à condition de les charger à partir d'un traitement de texte, car la disquette livrée ne contient que le style standard). La direction de l'écriture (de gauche, à droite, de haut en bas, de droite à gauche et vers le haut) détermine aussi celle des lettres. Des fonctions « miroir » (verticalement et horizontalement) et une rotation à 90 ° complètent la gamme des outils disponibles. Il va sans dire que la forme et la taille des brosses et des bombes, la détermination de formes elliptiques et parallélépipédiques aisément paramétrables, les déplacements de la loupe, la fonction d'annulation de la dernière opération, un stock de motifs de trames corrects mais pas modifiables se maîtrisent rapidement.

Le livret est clair et en français. Les fichiers sont compatibles avec les logiciels d'aide à la création graphique *Degas, Logo, Doodle*, les éditeurs de texte *Textomat ST, ED, First Word* sont combinables avec *Pluspaint*.

La qualité générale du programme n'exclut pas des lacunes : point de déformation du contenu des blocs en taille et en orientation. Pas d'éditeur de trames.

Les auteurs, annoncent une nouvelle version disposant de la couleur, utilisable sur les moniteurs couleurs. N'ayant pu encore la tester nous ne savons pas comment se comportent les fonctions de transparence, d'inversion ou XOR. (Disquette Micro Application pour *Atari ST)* D.S.

Type ________ *création graphique*
Intérêt ________ *15*
Animation ________ *sans*
Accessibilité ________ ★★★★★
Potentialité ________ ★★★★
Prix ________ *D*


OLYMPUS
PASSED
RGB MONITOR CM 8535

BANC D'ESSAI

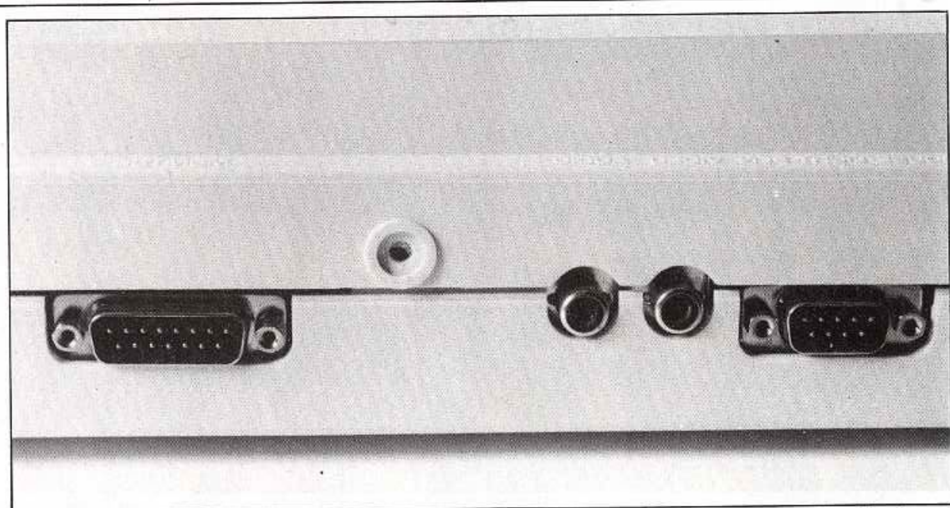
X Press 16 : soft wanted

A la croisée des MSX et des PC, le nouveau Spectravideo affirme clairement sa position de challenger. Ses bonnes performances graphiques et sonores, son prix relativement mesuré et sa compacité en font l'archétype de l'ordinateur familial. Mais ses capacités inexploitées laissent planer un doute sur la réussite de ce micro. Le X'Press 16 réussira-t-il à damer le pion aux ST et autres PC 1512 ?

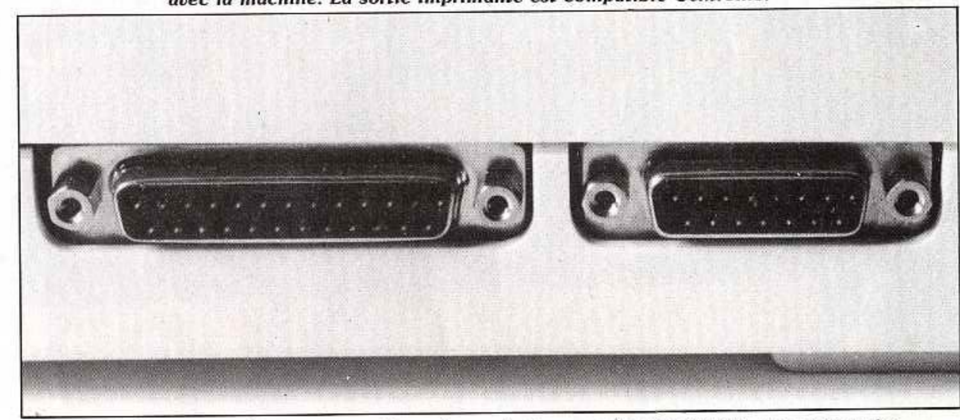


Patrick Verpeaux

S'il est une société méconnue en informatique, c'est bien Spectravideo. Ce nom vous dit forcément quelque chose : rares sont les amateurs de jeux d'arcade ou d'action n'ayant eu entre les mains un « Quickshot ».
Plus récemment cette société s'est illustrée avec le *Robotarm*, un petit robot facilement programmable et commercialisé à moins de mille francs. Bref, Spectravideo est associé, dans la tête de bien des Tiltmen, aux périphériques et uniquement à cela. C'est oublier un peu rapidement que SVI fabrique aussi des ordinateurs. La philosophie des machines SVI est assez dualiste et se perd dans les méandres du légendaire ordinateur « semi-professionnel » dont tout le monde parle mais que personne n'a jamais vu... Ainsi, il y a environ un an SVI présentait le *X'Press*. Ce *MSX* possède un lecteur de disquettes trois et demi intégré, une carte 80 colonnes, une interface série. Livré avec CPM et plusieurs logiciels, il se voulait être sérieux mais aussi joueur. Résultat : le *X'Press* ne s'est pas imposé. Les raisons de cet échec sont multiples. Tout d'abord, le prix de cette machine était prohibitif. Comment pouvait-on espérer vendre un *MSX 1* sans réels atouts dix fois plus cher que les autres, c'est-à-dire au prix d'un *MSX 2* ? De plus, ce *MSX* gonflé ne pouvait résister aux assauts des *PC* taïwanais et à la venue des 16/32 aux dents longues. Mais, il en fallait plus pour décourager Spectravideo et de cette expérience naquit le *X'Press 16*.
L'approche semble ici plus convaincante : plutôt que d'adopter un standard défini par un accord, on choisit celui du marché (à la norme *MSX* on préfère la compatibilité *PC*). Cela ne resoud pas tous les problèmes, il reste à définir une approche de la compatibilité. Il existe plusieurs manières de faire et de vendre un *PC*. Il est possible de fabriquer une machine très proche de l'original tout en la vendant moins cher que son modèle, c'est la méthode taïwanaise.
Ou bien, à l'image de Tandy, on propose un maximum de services quitte à faire quelques concessions à la compatibilité. Ou on révise les bases du *PC* et on propose un « sur-ensemble » tout en assurant une compatibilité ascendante. C'est le choix d'Amstrad et de Spectravideo.



Le port manette accepte tout joystick aux normes PC, mais inutile d'en acheter un : il est livré avec la machine. La sortie imprimante est compatible Centronic.



A gauche le port souris et crayon optique, à gauche le connecteur TTL/RVB et au milieu les sorties vidéo composite et audio.

Points forts

Architecturé autour d'un 8088 cadencé à 4,77 mégahertz et de 256 Ko de Ram en version de base, le *X'Press 16* apparaît comme un *PC* relativement classique. Il possède un lecteur de disquettes cinq un quart de 360 Ko formatés, un boîtier qui fait sérieux... Mais, à la différence de ses cousins, il est livré avec un joystick et son principal point fort réside dans ses aptitudes au graphisme. Identique à celle des *MSX 2*, sa résolution propose un maximum de 512 points par 212 en seize couleurs. La basse résolution, quant à elle, permet un affichage en 256 par 212 points avec 256 couleurs. La palette contient 512 couleurs. Cela est possible grâce à la présence d'un V 9938 (ce processeur vidéo équipe aussi les *MSX 2*) et de 128 Ko de Ram dédiés au graphisme. Notez que ces derniers sont indépendants de la mémoire centrale, le *X'Press 16* possède donc en réalité 384 Ko de Ram, et permet d'avoir jusqu'à trente-deux lutins simultanément à l'écran. Les as de la compatibilité peuvent toujours arguer que tout ceci est très performant mais non compatible. C'est oublier que les modes CGA classiques (320 par 200 en quatre couleurs et 640 par 200 en monochrome) sont parfaitement accessibles. Enfin, un étonnant mode « superposition » affiche un fond d'écran en mode graphique étendu et une image CGA en avant-plan.
Ses performances graphiques le situent donc dans le peloton de tête, entre les *MSX 2* et *Amiga*.
Le second plus de cette machine, par rapport à un *PC* ordinaire, c'est le son. Le programmable Sound Generator (plus précisément un AY-3-8912) intégré propose trois canaux simultanés, plus un générateur de bruit.
A l'image de la vidéo il existe aussi un mode d'émulation imitant la triste voix monocorde du *PC* de base. Une fois de plus nous nous trouvons face à l'équation son + graphisme, à qui tant d'ordinateurs grand public doivent leur succès. La présence d'un port joystick et d'une sortie péritel ne font que renforcer la cible familiale du *X'Press 16*. La machine possède aussi un port Centronics, une prise souris/stylo optique, une sortie vidéo composite et même un bouton de reset. Enfin, tout est prévu pour le branchement d'un second lecteur de disquettes.

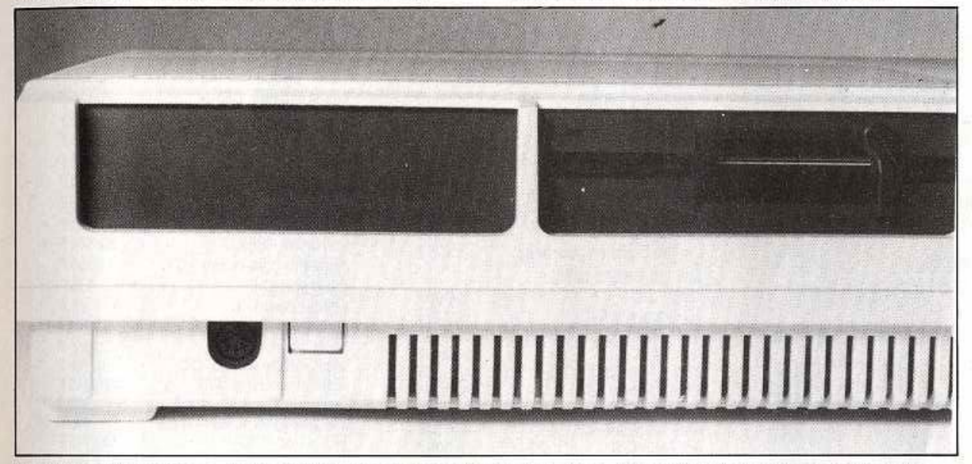
Points faibles

A lire ceci on pourrait penser que nous sommes enfin en présence de l'ordinateur familial par excellence ! Ce serait faire une grosse erreur : bien que jouissant de qualités évidentes, le *X'Press 16* possède de nombreux défauts.
La première critique concerne l'alimentation qui est juste suffisante pour assurer le bon fonctionnement de la machine et la température atteinte après un quart d'heure d'utilisation en laissera plus d'un perplexe. Second gros reproche : le clavier. La disposition des touches n'appelle que peu de commentaires, si ce n'est l'implantation horizontale des touches de fonctions. Sa texture est cependant désagréable et le guide incertain. Plus ennuyeux : les touches ont la facheuse habitude de rester enfoncées. Oui, enfoncées ! Enfin, le connecteur clavier/ordinateur fait souvent défaut.
Bref, changer de clavier est impératif.
Autres reproches : la présence d'un seul slot d'extension et l'absence de réglage de volume. Ceci semble de prime abord peu important, mais l'on se rend bien vite compte des problèmes posés par la restriction du nombre de cartes utilisables simultanément et des nuisances dues au volume exagérément élevé du haut-parleur interne. Signalons tout de même que ces deux imperfections devraient rapidement être gommées par Spectravideo.
Ainsi que l'absence de port pour coprocesseur arithmétique.
A la lumière de tout ceci il apparaît que le *X'Press 16* est un *PC* inutilisable dans le cadre d'applications professionnelles. Son champ d'action se trouve donc limité au domaine

familial. Mais une question se pose : un *PC* est une machine relativement complexe et lourde à maîtriser. Peut-il convenir dans un cadre domestique ? Comme élément de réponse nous pouvons dire que charger le Dos, et éventuellement le Basic, après chaque reset, jongler avec les CD, DIR/W et autres raffinements propres à MS Dos sont des opérations qui semblent très éloignées de la simplicité d'utilisation que requiert tout ordinateur dit familial. Le *PC* chez soi est certes envisageable, mais ceci dans le cadre très spécifique qu'est celui du hobbyste.

Côté « bidouille »

L'accès à l'électronique du *X'Press 16* renforce son caractère de machine de « bidouilleur ». Comme tous les *PC*, il possède des facultés d'extensions. Ici elles ne sont pas d'un abord simple. Nous l'avons déjà dit : le *X'Press* ne possède qu'un slot d'extension. Il n'est, de plus, accessible qu'au prix d'un démontage en règle de la machine. Contrairement aux autres *PC*, celui-ci ne possède pas de boîtier avec capot amovible. Un recours au tourne-vis est nécessaire pour ouvrir la machine et donc avoir accès au slot. Mais ne pensez surtout pas que le seul retrait des vis permette l'accès direct au slot ! Positionné bizarrement, il oblige l'utilisateur à reprendre son tourne-vis et à sortir les lecteurs de disquettes. Simple, non ? Autre problème de slot : au cas où l'on désire utiliser plusieurs cartes simultanément, il est nécessaire de bricoler deux sorties de bus à partir d'une seule. Autrement dit, il faut manier avec douceur et précision le fer à souder (ce qui n'est pas à la portée de tout le monde). Nous le voyons aisément, les multiples manipulations que nécessite cette machine pour la connexion de cartes d'extension sont plus que rebutantes. Sauf, bien évidemment, pour un bricoleur passionné et prêt à tout pour tirer le maximum de sa machine. Autrement dit : un bidouilleur !



La face avant propose deux emplacements pour lecteur de disquettes cinq un quart, un bouton de reset et le connecteur clavier.

GW Basic

Le *X'Press 16* est livré avec le classique manuel du MS Dos, le non moins classique User's manual et un manuel plus rare : celui de GW Basic. Le guide MS Dos contient neuf chapitres au cours desquels l'utilisateur découvre les secrets de ce système d'exploitation. De l'organisation des fichiers, en passant par toutes les commandes, jusqu'aux notions d'autoboot de linker et autres, tout est décrit avec précision. Le second manuel expose les différences qui existent entre le *X'Press* et les *PC* plus classiques. Les renseignements fournis sur l'organisation mémoire, les composants utilisés et leurs modes de fonctionnement s'avèreront précieux au programmeur en Assembleur.
Il décrit aussi les procédures d'installation d'un second lecteur de disquettes, d'un ventilateur, d'une carte d'extension... Enfin, signalons la présence des brochages des connecteurs, d'une table ASCII et la description des extensions du GW Basic propres au *X'Press*. En effet, autre originalité de cet ordinateur, il est livré avec une version étendue du GW Basic. Largement inspirées de certaines instructions du Basic MSX, des fonctions permettent l'exploitation du générateur de sons et des capacités graphiques de la machine. Ainsi, nous avons l'instruction « play » qui interprète une chaîne de caractères afin de produire de douces mélodies. Basé sur un principe identique, le « Graphic Macro Language » permet la création de motifs géométriques simples et complexes. L'instruction « screen » change le mode écran et gère la cohabitation entre le mode étendu et le mode CGA (notamment la superposition des deux modes). A signaler enfin la fonction de remplissage « paint » qui accepte des trames définies par l'utilisateur. Ainsi, il est possible de tirer pleinement partie des capacités de cette machine. Ceci grâce aux outils fournis, mais aussi parce que la documentation importante permet de se plonger directement dans le vif du sujet.

Trop capable ?

Le problème posé par le *X'Press 16* est identique à celui du *PC 1512*. Basées sur une norme minimale (la compatibilité *PC*), ces machines sont relativement inexploitées, voire même, au moment de la rédaction de cet article, complètement dans le cas du Spectravideo. En ce sens, il s'avère que nous nous trouvions en face d'un retour en arrière. Le débat semble de nouveau se situer sur un plan logithèque. Voici quelques années, de nombreuses machines furent présentées sans soutien logiciel (*Yeno SC 3000, Memotech MTX 500/512, Lansay 64...*). C'est précisément cela qui rendit nécessaire l'existence d'un standard. Trop souvent ces ordinateurs, du fait d'un nombre restreint de programmes, ne purent se vendre en nombre suffisant pour assurer la pérénité de la marque ou de l'importateur. Un standard résolvait le problème : l'acheteur, quel que soit la marque de sa machine, est théoriquement certain de pouvoir l'alimenter en programmes nombreux et de qualité. Un compatible *PC* proposant des capacités supplémentaires et non standards est, d'une certaine manière, comparable aux *TO 7* et *MO 5* qui sont tous deux compatibles car proposant un Basic d'origine Microsoft. Cette compatibilité n'est qu'un trompe l'œil ! Le danger de ces « PC Plus » réside donc dans le cantonnement que risque de connaître l'acheteur du fait d'une diffusion limitée de la machine qui ne saurait être génératrice de développement logiciel. Dans ce cas de figure, l'utilisateur ne se servira que des classiques tournants sur son *PC* (par exemple : *Flight Simulator II, Hacker* ou *Wordstar*), et n'aura donc pas accès à la logithèque qu'auront suscitée les machines les plus vendues. Et comme les possesseurs de *Yeno, Memotech* et autres, il n'aura plus qu'à changer de machine... Et vous verrez qu'un jour il y aura un ingénieur génial qui proposera la création d'un standard afin de sécuriser l'acheteur éventuel !
D'après ce que nous venons de voir : la question essentielle est donc de savoir si oui ou non le *X'Press 16* sera capable de générer le développement de logiciels spécifiques. En d'autres termes : sera-t-il un succès commercial ? Cela semble difficile. Cette machine possède des qualités indéniables, mais son prix risque d'en faire hésiter plus d'un. Plus cher que l'*Amstrad*, il n'est pas livré avec moniteur. La relative méconnaissance de Spectravideo en tant que fabricant d'ordinateurs risque aussi de le gêner. D'autant plus que de nouveaux ténors arrivent sur le marché du *PC* avec des produits bien plus abordables, en particulier Atari. Dans ce contexte, la réussite du *X'Press 16* semble fortement compromise.

Mathieu Brisou

RADIOSCOPIE
Origine : Hong-Kong.
Connexion T.V. : Péritel, vidéo composite et TTL RGBI.
Microprocesseur : 8088 à 4,77 MHz.
Mémoire vive disponible : 256 Ko plus 128 Ko en Ram Disk, spooler ou pour vidéo.
Mémoire morte : 8 Ko
Haute résolution : 512 par 212 en 16 couleurs.
Palette : 512.
Son : 3 voix sur 8 octaves, plus un générateur de bruits.
Souris : oui, en option.
Prix : 6 990 F TTC.

TILTOSCOPIE
Esthétique : ★★★
Clavier : ★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★
Stylo optique : oui, en option.
Joystick : oui, livré en version de base.
Ludothèque : ★★
Bibliothèque : ★★
Qualité/prix : ★★★

LE SPÉCIALISTE ATARI

HORAIRES:
LUNDI 14h30-19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h30-13h et 14h-19h



PROMO

1040 STF + Rom — 10 990 F

écran monochrome SM 125 (nouveau modèle)
+ imprimante citizen 120 D
+ 10 disquettes + trait. texte + tableur + fichier

1040 STF + ROM + écran monochrome + pack bureautique	**9 990 F**
Avec moniteur couleur	**10 990 F**
520 STF + Rom + 1 moniteur couleur Thomson	**5 850 F**

Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

520 STF + Moniteur couleur Atari SM 1224	**6 490 F**
520 STF + Rom + 6 jeux en cadeau	**3 990 F**
520 STF + Moniteur monochrome SM 125	**4 990 F**
Disks vierges 3 1/2	**150 F les 10**
Moniteur monochrome H.R.	1 990 F
Moniteur couleur H.R.	2 990 F
Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible	850 F
Disk dur 20 mega	6 990 F
Digitaliseur d'images professionnel	3 490 F
Digitaliseur d'images	2 490 F
Capot de protection	125 F
Lecteur disk Kumana 1 Méga	1 950 F

JEUX

Alternate reality	310 F
Borrowed Time	199 F
Brataccas	330 F
Chess (Psion)	225 F
Les chiffres et les lettres	280 F
Crafton et xunk	280 F
Eden Blues	270 F
Fantasy	310 F
Flight simulator II	390 F
Gato	310 F
Hacker II	249 F
Harrier strike mission	370 F
International karate	199 F
Jewels of darkness	185 F
Karaté Kid II	205 F
Leaderboard	270 F
Learderboard tournement	125 F
Little Computer People	270 F
Macadam bumper	270 F
Ogre	350 F
Les passagers du vent	289 F
Pinball Factory	210 F
Silent service	239 F
Skyfox	330 F
Space quest	370 F
Starfleet	410 F
Starglider	210 F
Sundog	310 F
Super Cycle	290 F
Super Huey	210 F
The pawn	239 F
Time Bandit	310 F
Turbo GT	190 F
Ultima III	450 F
Winter Games	290 F
World Games	250 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Aegis animator	570 F
Art director	490 F
Boffin (trait.texte)	950 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F
Calcomat tableur	450 F
Compta Memsoft	1 650 F
Datamat fichier	450 F
DB Man (Dbase III)	1190 F
Degas Elite	690 F
Devpack	490 F
Digitaliseur de son	1 550 F
Easy Draw	850 F
Emulcom	850 F
Evolution (trait. texte)	1950 F
Evolution (sunset)	990 F
Film director	590 F
GFA Basic	490 F
GFA compilateur	450 F
Habawriter II	750 F
Lattice - C	990 F
MCC Pascal	790 F
Megamax C	1690 F
OSS Pascal	710 F
Macro assembleur	490 F
MC Base Memsoft	1 650 F
Platine ST	1750 F
Power vision (graphisme)	250 F
Pro fortran	1 290 F
Realm time clock (horloge)	399 F
Textomat	450 F
V.I.P. (sous gem)	1890 F

NOUVEAU

Tuner Télévision Pal/Secam, compatible tous moniteurs, prise canal + — 1290 F

Amstrad

CADEAU

Pour l'achat d'un Amstrad CPC 4 jeux + 1 manette de jeu

Amstrad CPC 6128 Monochrome — **2 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226,80 F

Amstrad CPC 464 Monochrome — **1 990 F**
Crédit: comptant 290 F + 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 6128 Couleur — **3 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 321,60 F

Amstrad CPC 464 Couleur — **2 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226.80 F

Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F
Adaptateur peritel DMP2	490 F
Graphiscope II	990 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F

LES DERNIERS HITS...

1942 - C/D	95/135 F
3D Grand prix C/D	95/145 F
Ace - C/D	105/145 F
Acrojet - C/D	99/145 F
Affaire Vera Cruz - C/D	140/185 F
Affaire Sidney - C/D	140/185 F
Aliens - C/D	89/125 F
America's cup - C/D	99/139 F
Antiriad - C/D	89/125 F
Astérix - C/D	149/189 F
Batman - C/D	99/135 F
Bob winner - D	165 F
Bobby bearing - D	155 F
Breackthru - C/D	99/149 F
C.A.O. - D	350 F
Cauldron II - C/D	95/135 F
Colossus chess IV - C/D	105/150 F
Dandy - C/D	89/125 F
Dragon's lair - C/D	89/125 F
Druid - C/D	89/130 F
Elite - C/D	175/235 F
Explorer - C/D	89/125 F
Fairlight - C/D	99/150 F
Fer et flammes - D	245 F
Galvan - C/D	99/145 F
Gauntlet - C/D	99/145 F
Geste d'artillac - C/D	225/245 F
Ghosts'n goblins - C/D	89/135 F
Gold hits - C/D	105/160 F
Grand prix 500 cc - C/D	135/180 F
Great escape - C/D	89/130 F
Hacker II - C/D	99/135 F
L'Héritage II - C/D	135/175 F
Highlander - C/D	89/155 F
Hitpack - C/D	99/130 F
Ikari warrior - C/D	95/125 F
Infiltrator - C/D	105/155 F
Jail break - C/D	89/140 F
Konami's coin-up hits - C/D	99/150 F
Laureats - C	155 F
Leader Board - C	95 F
Light force - C/D	95/140 F
Mandragore - C/D	230/245 F
Master of the univers -C/D	99/140 F
Meurtres en série - C/D	225/245 F
Le Pacte - D	205 F
Les passagers du vent - D	285 F
Révolution - C/D	105/145 F
Sapiens - C/D	130/165 F
Scoobydoo - C/D	95/140 F
Sepulcri - C/D	99/165 F
Shogun - C/D	105/160 F
Silent service - C/D	105/155 F
Skyfox - C/D	105/165 F
Sold a million II - C/D	105/145 F
Sold a million III - C/D	95/145 F
Sorcery + - C/D	95/140 F
SRAM II - D	175 F
Starglider -C/D	125/175 F
Strike force harrier - C/D	89/125 F
Tarzan - C	105 F
Tempest - C/D	105/135 F
Thai boxing - C/D	89/125 F
Top gun - C/D	99/145 F
Trivial poursuit - C/D	170/220 F
Way of the tiger - C/D	95/135 F
Winter games - C/D	110/150 F
World games - C	105 F
Xevious - C/D	99/145 F
Yie-ar kung fu II - C/D	99/140 F

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



STAR NL 10 - Version parallèle	2 990 F
Version Commodore	3 100 F
Citizen 120 D	2 190 F
MONITEUR THOMSON Couleur Pal/RVB (Atari, Commodore, Thomson, etc...)	1 890 F
H.R. (Pal, RVB, TTL) compatible tous ordinateurs + IBM	2 750 F

Tél. : 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS   METRO : MAUBERT MUTUALITÉ

MICROSTORY

Commodore

C 64 nouveau modèle
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux **3 950 F**
Crédit: comptant 350F
+ 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux **2 150 F**
Peritel **2 550 F**
Crédit: comptant 350 F
+ 12 mensualités de 223,28 F

C 64 pal	1 790 F
Moniteur monochrome H.R. 40/80 colonnes pour C 128	1 150 F
Capot de protection C 64	120 F
Capot de protection C 128	150 F
Modem Digitelec agréé PTT compatible Minitel	1 490 F
Modem Digitelec +	1 990 F
Modem Digitelec 2100 (intelligent)	2 990 F
Graphiscop II	990F

SUPER PROMO

C 128	2 490 F
Lecteur disk 1541	1 850 F
Moniteur couleur	1 890 F
Citizen 40 colonnes	490 F
Imprimante Star NL 10 C	3 100 F
Imprimante Citizen 120 D	3 100 F
C 128 - D	5 190 F
1571	2 750 F
Moniteur couleur H.R. 40/80 colonnes (voir photo)	2 890 F



1 C 128 **4 690 F**
+ 1 moniteur couleur
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit: comptant 450 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane
+ 1 lect. cassette + 1 manette jeu
+ 6 jeux **2 890 F**
Peritel **3 290 F**
Crédit: comptant 550 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571 **5 250 F**

1 C 128 D **7 990 F**
+ 1 moniteur couleur H.R.
Crédit: comptant 790 F
+ 12 mensualités de 730,92 F

1 C 64 nouveau modèle
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau **3 590 F**
Peritel **3 990 F**
Crédit: comptant 590F
+ 12 mensualités de 331,64F

Crayon optique	**189 F**
Power cartridge (Back-up cassettes et disquettes)	475 F
Freeze frame	490 F
Souris C 128	550 F
Souris C 64 avec programme	790 F

LES HITS COMMODORE
+ DERNIERES NOUVEAUTES

1942 - C/D	99/139 F
Ace - C/D	99/150 F
Ace of aces - C/D	115/165 F
Acrojet - C/D	105/155 F
Aliens - C/D	105/155 F
Artic fox - C/D	105/165 F
Art studio - C/D	155/185 F
Astérix - C/D	99/150 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack - C/D	109/155 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
Breackthru - C	105 F
Cauldron II - C	105/160 F
Cristal castle C -	105 F
Cruisade in Europe - C/D	155/205 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 f
Dragon's Lair - C/D	99/135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Druids - C/D	89/135 F
Elite - C/D	115/175 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Golf Cst set - C/D	150/165 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Hacker II - C/D	115/155 F
Hit Pack - C/D	99/140 F
Infiltrator - C/D	95/170 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Laureats pack - C/D	155/195 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F
Leaderboard tournement - C/D	89/135 F
Light force - C/D	95/135 F
Mandragore - C/D	235/250 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Newsroom - D	375 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Parallax - C/D	99/145 F
Racing Dst. set - C/D	160/160 F
Raid 2000 - C/D	99/135 F
Revs - C/D	140/175 F
RMS Titanic - C/D	109/135 F
Saboteur - C	95 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Solo flight II - C/D	95/135 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Super Huey II - C/D	105/150 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Terror of the deep - C/D	99/135 F
Thai boxing - C/D	89/115 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
They sold a million II - C/D	99/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Ultima III - D	150 F
Ultima IV - D	185 F
Uridium - C/D	99/135 F
V - C/D	105/135 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
World games - C/D	105/165 F
Xevious - C/D	110/145 F
Yie-ar Kung fu II - C/D	99/145 F





Amiga

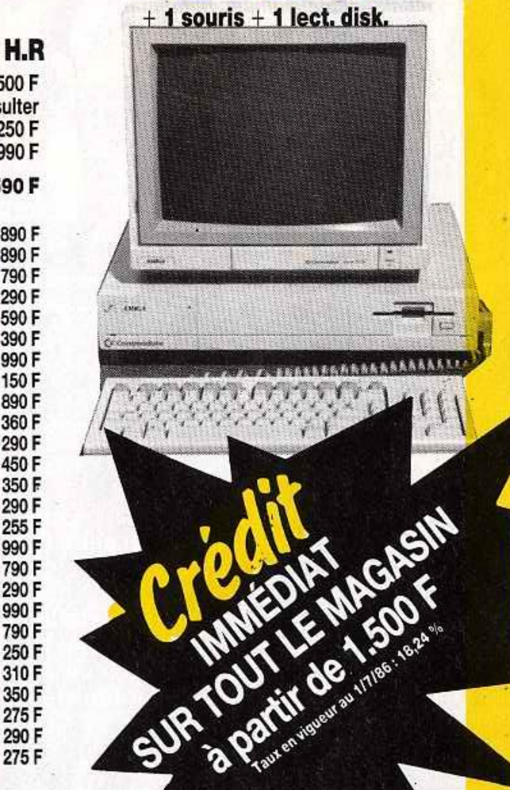
SUPER PROMO 9 790 F TTC

1 Amiga 512 K
+ 1 moniteur couleur H.R
+ 1 souris + 1 lect. disk.

Extension 2 mega	7 500 F
Disk dur 20 mega	nous consulter
Digitaliseur de son stereo	2 250 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Side car (émul.IBM)	**7 590 F**

LOGICIELS

Deluxe Paint	890 F
Deluxe Print	890 F
Aegis Image	790 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw	1 590 F
Music Studio	390 F
VIP	1 990 F
Lattice C	1 150 F
Mcc Pascal	890 F
Brattacas	360 F
Sky Fox	290 F
Maxiplan	1 450 F
Seven Cities of Gold	350 F
Marbel Madness	290 F
Borrowed Time	255 F
Analyse tableur	990 F
De Luxe video	790 F
Instant Music	290 F
Aegis impact	990 F
Assembleur	790 F
True Basic	1 250 F
Leader Board	310 F
Chess Master	350 F
The Pawn	275 F
Artic Fox	290 F
Hacker 2	275 F



BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je soussigné M ....
Prénom ....
Adresse ....
.... Tel ....
marque du matériel ....

commande le matériel suivant ....
....
pour la somme totale de ....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque   mandat   carte bleue
Signature .... Date : ....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ....
Montant de la commande ....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) ....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque   ccp   mandat-lettre
Signature .... Date : ....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue
CB
Date exp   Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles

TILT 03/87

APPLE

Free Fall

Des pierres - précieuses - tombent du haut d'un échafaudage.
Selon l'obstacle, chaque pierre sera déviée de façon différente.
Fortement inspiré du Pachinko, ce jeu mettra vos réflexes à rude épreuve.
Les commandes sont : 9 et 0 pour déplacer le point de lancement,
1, 2 et 3 pour gérer la balle. Si vous désirez abréger vos souffrances, tapez F.

```
10  REM  *** FREE FALL ***
20  REM
30  REM  *** PLACE OBSTACLES
***
40  DIM D$(40,23): DIM T$(40,23)
50  HOME : FOR X = 1 TO 40: FOR
Y = 1 TO 23
60 T$(X,Y) = " ": NEXT Y: NEXT X
70  HOME
80  FOR T = 1 TO 100
90 X =  INT ( RND (1) * 10) + 1:Y
=  INT ( RND (1) * 7) + 1
100 X = X * 3 + Y:Y = Y * 3
110 Z =  INT ( RND (1) * 3) + 1
120  IF Z = 1 THEN  HTAB X - 1:
UTAB Y: PRINT "-":T$(X - 1,Y) =
"-": HTAB X: UTAB Y: PRINT
"O":T$(X,Y) = "O": HTAB X + 1: UTAB
Y: PRINT "=":T$(X + 1,Y) = "=":
HTAB X: UTAB Y - 1: PRINT
"-":T$(X,Y - 1) = "-": HTAB X: UTAB
Y + 1: PRINT "=":T$(X,Y + 1) = "="
130  IF Z = 2 THEN  HTAB X - 1:
UTAB Y: PRINT "-":T$(X - 1,Y) =
"-": HTAB X: UTAB Y: PRINT
"O":T$(X,Y) = "O": HTAB X + 1: UTAB
Y: PRINT "=":T$(X + 1,Y) = "=":
HTAB X: UTAB Y - 1: PRINT
"=":T$(X,Y - 1) = "=": HTAB X: UTAB
Y + 1: PRINT "-":T$(X,Y + 1) = "-"
140  IF Z = 3 THEN  HTAB X - 1:
UTAB Y: PRINT "=":T$(X - 1,Y) =
"=": HTAB X: UTAB Y: PRINT
"O":T$(X,Y) = "O": HTAB X + 1: UTAB
Y: PRINT "-":T$(X + 1,Y) = "-":
HTAB X: UTAB Y - 1: PRINT
"-":T$(X,Y - 1) = "-": HTAB X: UTAB
Y + 1: PRINT "=":T$(X,Y + 1) = "="
150  IF Z = 4 THEN  HTAB X - 1:
UTAB Y: PRINT "=":T$(X - 1,Y) =
"=": HTAB X: UTAB Y: PRINT
"O":T$(X,Y) = "O": HTAB X + 1: UTAB
Y: PRINT "-":T$(X + 1,Y) = "-":
HTAB X: UTAB Y - 1: PRINT
"=":T$(X,Y - 1) = "=": HTAB X: UTAB
Y + 1: PRINT "-":T$(X,Y + 1) = "-"
160  NEXT T
170  REM  *** SAUVEGARDE DES
OBSTACLES ***
180  FOR X = 1 TO 40: FOR Y = 1
TO 23:D$(X,Y) = T$(X,Y)
190  NEXT Y: NEXT X
200  REM  *** PREPARE CHARIOT
***
210 A1 =  INT ( RND (1) * 20):A1 =
A1 + 12
220  IF  INT ((A1 - 1) / 3) >  INT
((A1 - 2) / 3) THEN A1 = A1 + 1
230  HTAB X: UTAB 1: PRINT "*":
HTAB A1
240  UTAB 23: PRINT "U":Z$ = " "
250  REM  *** COUP JOUEUR ***
260 : HTAB 1: UTAB 1: GET A$
270  IF A$ = "9" THEN  HTAB X:
UTAB 1: PRINT " ":X = X - 1
280  IF A$ = "F" THEN COUP =
100: GOTO 950
290  IF A$ = "0" THEN  HTAB X:
UTAB 1: PRINT " ":X = X + 1
300  IF A$ = "2" THEN E$ = " ":
GOTO 370
310  IF A$ = "1" THEN E$ = " ":Z$
= "-": GOTO 370
320  IF A$ = "3" THEN E$ = " ":Z$
= "+": GOTO 370
330  IF X < 1 THEN X = 1
340  IF X > 39 THEN X = 39
350  HTAB X: UTAB 1: PRINT "*"
360  GOTO 230
370 COUP = COUP + 1
380  REM  *** CHUTE DIAMANT ***
390  FOR Y = 1 TO 22
```

```
400  IF T$(X,Y + 1) = "O" THEN
450
410  IF E$ = " " THEN 790
420  IF E$ = "=" THEN 490
430  IF E$ = "-" THEN 590
440  REM  *** TEST SI CASE EST
'O' ***
450  IF Z$ = " " THEN  HTAB X:
VTAB Y: PRINT T$(X,Y): GOTO 230
460  IF Z$ = "+" THEN T = X +
1:U = Y: GOTO 890
470  IF Z$ = "-" THEN T = X -
1:U = Y: GOTO 890
480  REM  *** TEST SI CASE EST
'=' ***
490  IF. T$(X - 1,Y) = "=" AND
T$(X + 1,Y) = "O" THEN 550
500  IF T$(X - 1,Y) = "O" AND
T$(X + 1,Y) = "=" THEN 550
510  IF T$(X - 1,Y) = "O" THEN T
= X + 1:U = Y:Z$ = "+": GOTO 890
520  IF T$(X + 1,Y) = "O" THEN T
= X - 1:U = Y:Z$ = "-": GOTO 890
530  GOTO 490
540  REM  *** DIAMANT PRIS
ENTRE DEUX '=' ***
550  FOR H = 1 TO 25: FOR I = 1
TO 6: HTAB X
560  VTAB Y: PRINT " ": NEXT I:
FOR I = 1 TO 6
570  HTAB X: VTAB Y: PRINT
T$(X,Y): NEXT I: NEXT H: GOTO 230
580  REM  *** TEST SI CASE EST
'-' ***
590  IF T$(X + 1,Y) = "O" THEN
700
600  REM   *** ROTATION DE
L'AXE INVERSE SENS AIGUILLES
MONTRE ***
610 T$(0,0) = T$(X,Y):T$(X,Y) =
T$(X - 1,Y - 1)
620 T$(X - 1,Y - 1) = T$(X - 2,Y)
630 T$(X - 2,Y) = T$(X - 1,Y +
1):T$(X - 1,Y + 1) = T$(0,0)
640  HTAB X: VTAB Y: PRINT
T$(X,Y): HTAB X - 1
650  VTAB Y - 1: PRINT T$(X - 1,Y
- 1): HTAB X - 2
660  VTAB Y: PRINT T$(X - 2,Y):
HTAB X - 1
670  VTAB Y + 1: PRINT T$(X - 1,Y
+ 1)
680 T = X:U = Y + 1: GOTO 850
690  REM   *** ROTATION DE
L'AXE SENS AIGUILLES MONTRE ***
700 T$(0,0) = T$(X,Y):T$(X,Y) =
T$(X + 1,Y - 1)
710 T$(X + 1,Y - 1) = T$(X + 2,Y)
720 T$(X + 2,Y) = T$(X + 1,Y +
1):T$(X + 1,Y + 1) = T$(0,0)
730  HTAB X: VTAB Y: PRINT
T$(X,Y): HTAB X + 1
740  VTAB Y - 1: PRINT T$(X + 1,Y
- 1): HTAB X + 2
750  VTAB Y: PRINT T$(X + 2,Y):
HTAB X + 1
760  VTAB Y + 1: PRINT T$(X + 1,Y
+ 1)
770 T = X:U = Y + 1: GOTO 850
780  REM  *** AFFICHE
MOUVEMENT SI CHUTE LIBRE ***
790 T = X:U = Y + 1
800  HTAB X: VTAB Y: PRINT E$:E$
= T$(T,U)
810  HTAB T: VTAB U: PRINT "*"
820 X = T: NEXT Y
830  GOTO 930
840  REM  *** AFFICHE
MOUVEMENT SI '-' ***
850 E$ = T$(T,U): HTAB T: VTAB U:
PRINT "*"
860 X = T: NEXT Y
870  GOTO 930
880  REM  *** AFFICHE
MOUVEMENT SI '=' ***
890  HTAB X: VTAB Y: PRINT E$:E$
= T$(T,U)
900  HTAB T: VTAB U: PRINT "*"
910 X = T: GOTO 400
920  REM  *** TEST SI GAGNE ***
930  IF X = A1 THEN 950
940  HTAB X: VTAB Y: PRINT " ":
GOTO 230
950  HOME : PRINT "VOUS AVEZ
FAIT "1000 - COUP * 10" $"
960 COUP = 0
970  REM  *** BRAVO !!! ***
980  PRINT "VOULLEZ-VOUS
REPRENDRE LA MEME PARTIE ?
(O/N) ";
990  INPUT A$: IF A$ = "N" THEN X
= 0:Y = 0: GOTO 50
1000  HOME :X = 0:Y = 1
1010 X = X + 1: IF X = 41 THEN X
= 0:Y = Y + 1: GOTO 1010
1020  IF Y = 23 THEN 230
1030  HTAB X: VTAB Y: PRINT
D$(X,Y);:T$(X,Y) = D$(X,Y)
1040  GOTO 1010
```

AMSTRAD CPC

CPC 464 COULEUR	2 990
CPC 464 Mc	1 990
CPC 6128 COULEUR	3 990
CPC 6128 Mc	2 990
PCW 8256	4 490
PCW 8512	5 490
ADAPT PERITEL MP-2F	450
CRAYON OPTIQUE	290
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXT. 256 K RAM DKT	790
EXT. 64 K RAM DKT	450
IMPRIMANTE DPM 2000	1 690
LECTEUR DD1	1 990
LECTEUR FD-2	
PCW 8256	1 790
LECTEUR FD1	1 590
SILICON DISK	690
SOURIS MSX	690
SYNTH VOCAL	
SSA-1	390

UTILITAIRES

AMSWORD	269	299
ANGLAIS		
ASSIMIL	539	579
CAO	299	379
CALCOMAT	0	429
D BASE 2	0	789
DAMS	269	299
DATAMAT	0	399
DR DRAW	0	559
GRAPHIC CITY	159	189
LORIGRAPH	0	290
MULTIPLAN	0	590
MUSIC SYSTEM	149	209
SUPER PAINT	0	379
TASCOPY	0	239
TASPRINT	0	239
TASWORD	269	449
TEXTOMAT	0	349

JEUX

1942	99	139
3d GRAND PRIX	105	155
ACE	105	149
ALIEN HIGHWAY	109	145
ALIENS	95	125
AMERICA'S CUP	119	169
ANTIRIAD	89	129
ASPHALT	119	169
ASTERIX	159	199
BACTRON	129	169
BIG BAND	0	269
BILLY LA BANLIEUE	139	179
BLUE WAR	0	219
BOB WINNER	0	169
BOBBY BEARING	0	159
BOMB JACK 2	99	139
BREAKTHRU	109	159
CAULDRON 2	99	149
COLOSSUS CHESS	99	155
CRAFTON ET XUNK	129	199
CRYSTAL CASTLES	99	145
DANDY	89	129
DESSERT FOW	105	149
DONKEY KONG	99	0
DRAGON'S LAIR	79	139
DRUID	99	0
EDEN BLUES	139	199
ELITE	179	239
EXPLORER	109	139
FAIRLIGHT	125	175
FER ET FLAMME	0	249
FIVE STAR	105	149
FUTURE KNIGHT	99	145
GALVAN	105	149
GAUNTLET	105	159
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	119	165
GRAND PRIX 500cc	139	169
GREAT ESCAPE	105	139
HMS COBRA	249	299
HACKER 2	99	139
HARD BALL	105	149
HARRY ET HARRY	0	169
HEARTLAND	105	139
HIT PACK	109	149
IKARY WARRIORS	99	149
IMPOSSIBLE MISSION	99	179
INFILTRATOR	109	169
JACK THE NIPPER	85	159
JAIL BREAK	85	145
KID KIT	0	299
KNIGHT GAMES	99	149
KNIGHT RAIDERS	99	0
KONAMI'S COIN UP HIT	109	159
KUNG FU MASTER	119	149
LAUREATS	159	0
LEADER BOARD	99	149
MACADAM BUMPER	149	199
NPW GAMES 5	109	0
PACK FIL	149	179
PACTE	0	209
PAPERBOY	99	149
PASSAGERS DU VENT	0	289
REVOLUTION	109	159
SAMANTHA FOX	109	149
SAPIENS	139	179
SCOOBY DOO	99	149
SCRABBLE	199	229
SHOGUN	105	159
SILENT SERVICE	99	149
SKYFOX	95	149
SOLD A MILLION 2	115	149
SOLD A MILLION 3	99	155
SORCERY PLUS	95	149
SPACE HARRIER	109	159
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	139
SRAM	0	169
SRAM 2	0	209
STARGLIDER	149	179
STRIKE FORCE HARRIER	99	149
TT RACER	109	159
TARZAN	109	0
TAU CETI	99	155
TEMPEST	99	149
TEMPLIERS	0	199
THANATOS	105	149
TOBROUCK	109	165
TOMAHAWKS	99	149
TOP GUN	105	149
TOP SECRET	0	219
TRAILBLAZER	99	149
TRIVIAL PURSUIT	179	219
UCHI MATA JUDO	89	0
WAY OF THE TIGER	99	139
WINTER GAMES	99	139
XARQ	99	139
XENO	99	129
XEVIOUS	109	159
YE AR KUNG FU 2	99	129
ZOMBIE	0	165

AMSTRAD PC

PC 1512 DD COULEUR	9 690
PC 1512 DD MONOCHROME	7 390
PC 1512 SD COULEUR	7 990
PC 1512 SD MONOCH.	5 790
IMPRIMANTE DPM 3000	2 290
TANDON BUSINESS CARD 20M	6 490

UTILITAIRES

CALCOMAT	890
COMPTA MEMSOFT	1 690
D BASE 2 Pc	990
DATAMAT	890
EVOLUTION SUNSET	990
FRAMEWORK PREMIER	990
FACTURATION STOCK MEMSOFT	1 690
GEM DRAW	969
GEM FONT EDITOR	979
GEM JT BASE	569
GEM WRITE	970
GEM'S PROGRAMMERS TOOLKIT	1 790
MULTIPLAN JUNIOR	679
PAYE MEMSOFT	1 590
REFLEX WORKSHOP	789
REFLEX L'ANALYSTE	970
SIDE KICK	330
SUPERCALC 3	750
TEXTOMAT	439
TURBO DATA BASE	679
TURBO EDITEUR TOOLBOX	689
TURBO GRAPHIX	679
TURBO PASCAL 87	1 090
TURBO TUTOR	339
VP PLANNER	1 090
WORD JUNIOR	1 090
YES YOU CAN	1 099

JEUX

BLACK CAULDRON	329
BOP'N'WRESTLE	235
CHESS PSION	599
CONFLIT IN VIETNAM	329
DAMBUSTER	289
DECISION IN THE DESERT	219
F 15 STRIKE EAGLE	219
FLIGHT SIMULATOR 2	879
GATO	259
INFILTRATOR	265
JET	429
KING QUEST	519
MEAN 18 GOLF	209
PITSTOP 2	269
SILENT SERVICE	259
SUMMER GAMES 2	249
WORLD GAMES	329

10 %
de réduction sur les logiciels tous les LUNDI et MARDI de Mars 87

COMMODORE

BIGGLES	79	129
GOONIES	79	125
TOMAHAWCK		149
ALLEYKAT	75	129
DESERT FOX	89	139
HIT PACK	99	149
DANDY	99	149
CHESS MASTER		150
FLIGHT SIMULATOR 2		449
HOWARD THE DUCK	89	129
DRAGON'S LAIR	99	129
GOLF CONSTR. SET	99	149
BOULDERDASH 3	89	139
ASTERIX	89	139
BOBBY BEARING		139
DEACTIVATORS	89	139
ELITE	129	179
EXPLODING FIST 2	89	139
DAN DARE	75	
GAUNTLET	99	149
ACROJET	95	145
GAME MAKER		159
BOMB JACK		129
FIVE STAR	95	
AMERICA'S CUP	99	
COMMANDO	89	
BASKET BALL	79	139
HIGHWAY ENCOUNTER	89	139
MOVIE MONSTER	89	139
MISSION ELEVATOR	79	129
SPINDIZZY	95	129
TASS TIMES		119
ULTIMA 4		159
KONAMI COIN-UP HITS	99	149
NEXUS	85	119
PAPER BOY	95	139
YE AR KUNG FU 2	85	129
SHANGHAI	85	129
PITSTOP 2		139
GEOS		460
GEOS DEX		230
GEOS DESK No.1		230
PRINT MASTER		390

AMIGA

UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	1 090
AEGIS DRAW	1 190
DB MAN	990
DE LUXE PAINT	790
DE LUXE PAINT 2	990
DE LUXE PRINT	790
K SEKA	690
MCC PASCAL	750
MUSIC STUDIO	249
SUPERBASE PERSONAL	990
VIP	1 690

JEUX

ADVENTURE CONSTR. SET	339
ARCHON 2	349
ARENA	269
ARTIC FOX	299
BARD'S TALE	399
BASKET BALL	169
BORROWED TIME	229
BRATTACAS	329
CHESSMASTER 2000	329
DEEP SPACE	299
FLIGHT SIMULATOR 2	490
HACKER	190
HACKER 2	269
LEADER BOARD	279
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279
MEAN 18	339
MINDSHADOW	199
ROGUE	319
SEVEN CITIES OF GOLD	290
SHANGAI	190
SKYFOX	290
TASS TIME IN TONETOWN	360
TEMPLE OF APSHAI	290
VIDEO VEGAS	290
WORLD GAMES	319

THOMSON

CASSETTES

	5	6	7	8	9	9+	
3 AS	X	X	X	X			229
5ème AXE	X	X	X	X			183
AFFAIRE SIDNEY	X	X	X	X	X	X	182
AFFAIRE VERA CRUZ	X	X	X	X	X	X	184
ANDROIDES	X	X	X	X	X	X	184
ASTERIX					X	X	259
ASTERIX			X	X			259
ASTERIX	X	X					259
BACTRON		X		X			142
BARRY Mc GUIGAN	X	X	X	X			142
BEACH HEAD	X	X	X	X	X	X	196
BILLARD	X		X				109
COLISEUM	X		X				142
CUBE INFORMATIQUE	X	X	X	X	X		328
DIEUX DU STADE	X	X	X	X	X		184
DIEUX DU STADE 2			X	X		X	184
DIEUX DU STADE 2	X	X					184
DOSSIER BOERHAAVE	X	X					162
DOSSIER BOERHAAVE			X	X	X		162
EMPIRE	X		X				171
FBI	X		X				183
FELONIES	X	X					199
FLIPPER	X		X				151
GESTE D'ARTILLAC			X		X		287
GESTE D'ARTILLAC	X						287
GRAND PRIX 500cc		X		X			182
GREEN BERET	X	X	X	X	X	X	171
HACKER	X	X	X	X			164
HERITAGE 2	X	X	X	X	X	X	165
HIT PACK	X	X	X	X	X	X	253
INVASION	X		X				141
KARATE	X	X	X	X	X	X	219
KIDKIT	X	X					344
KIDKIT			X	X	X	X	344
LAS VEGAS			X		X		287
LAS VEGAS	X	X					287
LORANN	X		X				171
MGT		X		X			141
MANDRAGORE			X				219
MANDRAGORE	X						219
MEURTRE A GRANDE VIT	X		X				181
MEURTRE SUR L'ATLANT	X						239
MEUTRE SUR L'ATLANT			X				329
MINE AUX DIAMANTS	X	X	X	X	X	X	161
MONOPOLY	X	X	X	X	X		181
OMEGA PLANETE INVISIBLE			X		X		287
PACK FIL	X	X	X	X	X		259
PASSEGERS DU VENT		X	X				343
PULSAR 2	X	X	X				151
RUNWAY 2	X	X	X	X	X	X	160
SAPHIR	X	X	X	X	X	X	161
SAPIENS	X	X	X	X			145
SORCERY	X	X	X	X	X	X	151
SORTILEGES	X	X					219
SORTILEGES			X	X	X	X	219
SPINDIZZY		X	X	X			169
TNT	X	X	X	X	X	X	161
TEMPLE DE QUAUTHLI	X	X	X				183
VAMPIRE	X	X	X	X	X		209
VOL SOLO	X	X	X	X	X	X	198
WAY OF THE TIGER	X	X					199

DISKETTES

	5	6	7	8	9	9+	
5ème AXE				X	X	X	259
BACTRON		X		X	X	X	259
COLISEUM					X		257
DIEUX DE LA GLISSE				X		X	218
GREEN BERET				X	X	X	179
KARATE				X	X	X	266
LAS VEGAS					X		267
LEGENDE				X	X	X	211
MGT		X		X	X	X	229
MINE AUX DIAMANTS				X	X	X	264
N10 + BEACH HEAD				X	X	X	239
RUNWAY 2				X	X	X	259
SAPHIR				X	X	X	264
SAPIENS				X	X		235
SORCERY				X	X	X	206
SORTILEGES				X	X	X	266
STONE ZONE	X	X	X	X	X		199
TNT				X	X	X	218
TEMPLE DE QUAUTHLY					X		235
VOL SOLO + TEMPLIERS				X	X	X	239

ATARI S.T.

Alien

Programme de jeu en Assembleur sur *ST, Alien* est le premier à être publié dans une revue. Il se présente comme un Space Invader classique. S'il a été écrit en Assembleur, c'est parce que le Basic d'origine du *ST* est bloqué et interdit donc les lignes de datas. Mais le jeu — passionnant — en valait la chandelle !

```
;-----
;ALIEN ecrit par
;Paul-Henri MATTHEY
;(10/1986)
;-----
;----- emplacement de l'écran
        MOVE     #3,-(SP)
        TRAP     #14
        ADDQ     #2,SP
        MOVE.L   DO,ECRAN
;----- initialisation des couleurs
        MOVE.L   #PALETTE,-(SP)
        MOVE     #6,-(SP)
        TRAP     #14
        ADDQ.L   #6,SP
;----- supprimer le curseur
        MOVE     #0,-(SP)
        MOVE     #21,-(SP)
        TRAP     #14
        ADDQ.L   #4,SP
;-----
        MOVE     #7999,DO
        MOVE.L   ECRAN,AO
EFSC:
        CLR.L    (AO)+
        DBF      DO,EFSC
        CLR      TOP
;
JOUER:
        JSR      PRESENT
        CLR      SCORE
        MOVE     #0,NBTAB
        CLR      COMPT
        MOVE.L   #TEXT,-(SP)
        MOVE     #9,-(SP)
        TRAP     #1
        ADDQ.L   #6,SP
        MOVE     TOP,DO
        ROL      #8,DO
        JSR      AFCHIF
        MOVE     TOP,DO
        ROR      #4,DO
        JSR      AFCHIF
        MOVE     TOP,DO
        JSR      AFCHIF
        CLR      DO
        JSR      AFCHIF
        MOVE.L   ECRAN,AO
        ADD.L    #176*160,AO
        MOVE     #19,DO
TRAIT:
        MOVE     #0,(AO)+
        MOVE     #$FFFF,(AO)+
        MOVE     #$FFFF,(AO)+
        MOVE     #$FFFF,(AO)+
        DBF      DO,TRAIT
        LEA      TABOBJ,AO
        MOVE     NBTAB,DO
        AND      #3,DO
        ADD      #2,DO
        MOVE     #2,(AO)+
        CLR      (AO)+
        MOVE     DO,(AO)+
        MOVE     #5,(AO)+
        CLR      (AO)+
        MOVE     DO,(AO)+
        MOVE     #8,(AO)+
        CLR      (AO)+
        MOVE     DO,(AO)+
        MOVE     #11,(AO)+
        CLR      (AO)+
        MOVE     DO,(AO)+
        MOVE     #14,(AO)+
        CLR      (AO)+
        MOVE     DO,(AO)+
        MOVE     #17,(AO)+
        CLR      (AO)+
        MOVE     DO,(AO)+
        MOVE     #10,(AO)+
        MOVE     #160,(AO)+
        CLR      (AO)
        JSR      AFSCORE
        CLR      TX
        CLR      TY
BOUCLE:
        JSR      AFOBJ
        JSR      CLAVIER
        MOVE     #15,D7
BOUC1:
        JSR      TIR
        DBF      D7,BOUC1
        JSR      VITESSE
        JSR      MOUVE
        JSR      ENNEMI
        ADDQ     #1,COMPT
        CMP      #100,COMPT
        BNE      BOUC2
        CLR      COMPT
```

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. : 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 mètres
Parking à 20 mètres

Métro LOUVRE à 15 mètres

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique a consulter

Plusieurs centaines de logiciels

Possibilité de crédit

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

EN DIRECT AVEC INFOMANIE SUR MINITEL TAPEZ : 36 15 + SAM * ATA Mot Clé INFM — LE SERVEUR SPÉCIALISTE ATARI



OFFRE BUREAUTIQUE

1040 ST (1 MEGA DE RAM -16/32 BITS) MONITEUR MONOCHROME HAUTE RESOLUTION + TRAITEMENT DE TEXTE TABLEUR GRAPHIQUE GESTION DE FICHIERS UTILITAIRES DE BUREAU =8420F. H.T.*

*PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10.000F. T.T.C.

ATARI ST

- 520 STF 3 990
- 520 STF + Moniteur Mc SM 125 ..... 4 990
- 520 STF + Monit. Coul. SM 1224 ..... 6 490
- 1040 STF + Monit. Mc + Pack Bureautique 9 990
- Drive ATARI Simple Face 1 990
- Drive ATARI Double Face 2 690
- Drive CUMANA 3 1/2 ..... 1 950
- Drive CUMANA 5 1/4 ..... 2 450
- Digitaliseur Print Technick Pro.. 2 750
- Moniteur Mc SM 125 ..... 1 990
- Moniteur Couleur SM 1224 ..... 3 900
- Extension 512 K RAM 1 100
- Disque dur 20 M ATARI SH 204 ..... 6 900
- Imprimante STAR NL 10 + Cartouche et Câble 3 490
- Imprimante STAR GEMINI 160 ..... 2 490
- Impr. ATARI SM 804 ..... 2 490

520 STF + Moniteur SM 1224 + STAR NL 10 + 3 LOGICIELS 9 590
1040 STF + Moniteur SM 125 + STAR NL 10 + 3 LOGICIELS 11 900
1040 STF + Moniteur SM 125 + STAR NL 10 + DISQUE DUR 17 400

UTILITAIRES

Aegis Animator	579
Animatic	299
Animator	289
Art Director	590
Art Gallery 1	259
Art Gallery 2	279
BCPL	989
Back Pack	549
Back Up	229
CAD 3d	390
CORL	249
CZ Android	829
Calcomat	450
Cambridge Lisp	1 390
Compilateur Basic GFA..	495
Compta Memsoft	1 790
DB Man (D Base 3)	1 290
DB Master One	590
Datamat	450
Degas	390
Degas Elite	690
Desa	249
Devpack	539
EZ Track 20 pistes	822
Easy Draw	850
Emulcom	850
Evolution Sunset	990
Expert	1 590
Fast Basic	885
Film Director	690
First Word	569
First Word Plus	669
Fleet Street Editor	1 250
Fonts, Primitives	279
GFA Basic	495
Haba Dex	599
Haba Merge	399
Haba View	699
Habawriter 2	699
Hippo Disk Utility	199
Hippo RAM Disk	199
Hippo Sound Digitizer	1 690
Hippo C	399
Hippo Concept	699
Hippo Pixel	319
K Comm	560
K Graph	349
K Minstrel	289
K RAM	389
K Ressource	369
K Seka	449
K Spread	299
K Switch	299
Lattice C	1 090
M Copy	439
M Disk	149
MC Base	1 690
MCC Macro Assembleur	529
MCC Make	479
MCC Pascal	890
MC Emulator	1 690
Megamax C	1 690
Mi Term	305
Modula 2	1 390
Music Studio	289
Pack Bureautique Atari ..	950
Paintworks	329
Pascal QSS	790
Platine	1 790
Plus Paint	379
Print Master	349
Pro Fortran	1 390
Quick Mind	339
Real Time Clock	490
ST Toolkit	299
Studio 24	2 500
Textomat	445
Time Link	1 190
Trimbase	749
Twin Pack	235
UCSD Pascal	890
Utilities	429
VIP (Version GEM)	1 690

JEUX

Altair	290
8 Ball	399
Alternate Reality	339
Arena	289
Basket Ball	179
Black Cauldron	329
Borrowed Time	239
Brattacas	329
Championship Wrestling	289
Chess Psion	289
Chiffres et Lettres	299
Crafton and Xunk	289
Deep Space	349
Donald Duck	329
Eden Blues	289
Electronic Pool	195
Erebus	239
F 15 Strike Eagle	249
Fire Blaster	259
Flight Simulator 2	490
Flip Side	149
Gato	339
Grand Prix 500cc	239
Hacker	219
Hacker 2	239
Harrier Strike Mission ..	389
Jewels of Darkness	189
Karate Kid 2	249
King Quest	369
King Quest 2	419
King Quest 3	419
Leader Board	299
Leaderboard Tournament..	149
Little Computer People ..	289
Macadam Bumper	299
Major Motion	199
Mean 18	369
Mercenary	239
Mindshadow	229
Mudpies	149
Passegers du Vent	329
Pawn	229
Phantasie	339
Phantasie 2	325
Pinball Factory	229
Q Ball	229
Quasar	249
Red Alert	229
Rogue	289
SDI	429
ST Karate	269
ST Protector	249
Shangai	199
Silent Service	279
Skyfox	329
Space Pilot	149
Space Quest	399
Space Station	259
Star Fleet 1	429
Star Raiders	339
Starglider	249
Strike Force Harrier	219
Strip Pocker	199
Sundog	369
Super Cycle	299
Super Huey	229
Super Tennis	289
Tass Time in Tonetown	239
Temple of Apshai	299
Thai Boxing	189
Time Bandits	269
Time Blast	179
Transilvania	179
Trifide	229
Trinity	269
Turbo GT	199
Ultima 2	319
Ultima 3	499
Wanderer	229
War Zone	249
Winter Games	279
World Games	269

5. REGIDIS (1) 48 42 32 33

BON DE COMMANDE PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Téléphone ....
Machine .... Type ....
REGLEMENT : ☐ Chèque ☐ C.C.P.

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20

Designation	Quantité	Prix
Frais de port		20 F
TOTAL T.T.C.		....

```
        ADDQ    #1,NBTAB
BOUC2:
        MOVE    #5,D0
        LEA     TABOBJ,A0
        MOVE    TABOBJ+36,D1
BOUC3:
        CMP     #159,2(A0)
        BLS     BOUC4
        CMP.B   #1,5(A0)
        BNE     FIN
BOUC4:
        ADDQ    #6,A0
        DBF     D0,BOUC3
        BRA     BOUCLE
;fin de partie
;-----
FIN:
        MOVE    SCORE,D0
        MOVE    TOP,D1
        CMP     D1,D0
        BLS     JOUER
        MOVE    D0,TOP
        BRA     JOUER
;présentation du jeu
;-----
PRESENT:
        MOVE.L  #PRES,-(SP)
        MOVE    #9,-(SP)
        TRAP    #1
        ADDQ.L  #6,SP
PAUSE:
        MOVE    #255,-(SP)
        MOVE    #6,-(SP)
        TRAP    #1
        ADDQ.L  #4,SP
        SWAP    D0
        CMP     #$1C,D0
        BNE     PAUSE
        RTS
;gestion du clavier
;-----
CLAVIER:
        MOVE    #255,-(SP)
        MOVE    #6,-(SP)
        TRAP    #1
        ADDQ.L  #4,SP
        SWAP    D0
        CMP     #$39,D0
        BNE     MAN1
        MOVE    #3,CHOIX
        RTS
MAN1:
        CMP     #$4B,D0
        BNE     MAN2
        MOVE    #1,CHOIX
        RTS
MAN2:
        CMP     #$4D,D0
        BNE     MAN3
        MOVE    #2,CHOIX
        RTS
MAN3:
        CLR     CHOIX
        RTS
;gestion tir
;-----
TIR:
        TST     TY
        BEQ     TIRF
        MOVE.L  ECRAN,A0
        MOVE    TY,D1
        MOVE    TX,D0
        MULU    #160,D1
        MULU    #8,D0
        ADD.L   D0,A0
        ADD.L   D1,A0
        CLR.L   (A0)+
        CLR.L   (A0)
        ADD.L   #156,A0
        CLR.L   (A0)+
        CLR.L   (A0)
        SUBQ    #1,TY
        TST     TY
        BEQ     TIRF
        SUB.L   #324,A0
        MOVE.L  #$01800180,(A0)+
        MOVE.L  #$01800180,(A0)
        ADD.L   #156,A0
        MOVE.L  #$00000180,(A0)+
        MOVE.L  #$00000180,(A0)
        LEA     TABOBJ,A0
        MOVE    #5,D0
        MOVE    TX,D1
        MOVE    TY,D2
TIR2:
        CMP     (A0),D1
        BNE     TIR3
        MOVE    2(A0),D3
        CMP     D2,D3
        BHI     TIR3
        ADD     #16,D3
        CMP     D2,D3
        BLS     TIR3
        CMP.B   #1,5(A0)
        BEQ     TIR3
        MOVE    #$0F01,4(A0)
        MOVE    #7,-(SP)
        MOVE    #2,-(SP)
        TRAP    #1
        ADDQ.L  #4,SP
        MOVEQ   #1,D0
        MOVE    SCORE,D1
        CLR     D2
        MOVE    #0,CCR
        ABCD    D0,D1
        ROL     #8,D1
        ABCD    D2,D1
        ROR     #8,D1
        MOVE    D1,SCORE
        JSR     AFSCORE
        CLR     TY
```

```
TIR3:
        ADDQ.L  #6,A0
        DBF     D0,TIR2
        RTS
TIRF:
        CMP     #3,CHOIX
        BNE     TIRF1
        MOVE    TABOBJ+36,TX
        MOVE    #160,TY
TIRF1:
        RTS
;gestion vitesse du jeu
;-----
VITESSE:
        MOVE    NBTAB,D1
        CMP     #48,D1
        BLS     VIT0
        MOVE    #48,D1
VIT0:
        MOVE    #48,D0
        SUB     D1,D0
VIT1:
        MOVE    #1000,D1
VIT2:
        DBF     D1,VIT2
        DBF     D0,VIT1
        RTS
;gestion mouvement du vaisseau
;-----
MOUVE:
        MOVE    CHOIX,D0
        CMP     #1,D0
        BEQ     MOUVE1
        CMP     #2,D0
        BEQ     MOUVE2
        RTS
MOUVE1:
        TST     TABOBJ+36
        BEQ     MOUVE11
        LEA     TABOBJ+36,A0
        JSR     EFFACE
        SUBQ    #1,TABOBJ+36
MOUVE11:
        RTS
MOUVE2:
        CMP     #19,TABOBJ+36
        BEQ     MOUVE11
        LEA     TABOBJ+36,A0
        JSR     EFFACE
        ADDQ    #1,TABOBJ+36
        RTS
;effacement d'un objet
;-----
EFFACE:
        MOVE    (A0),D3
        MOVE    2(A0),D4
        MOVE.L  ECRAN,A3
        MULU    #160,D4
        MULU    #8,D3
        ADD.L   D3,A3
        ADD.L   D4,A3
        MOVE    #15,D4
EFFAC1:
        CLR.L   (A3)+
        CLR.L   (A3)
        ADD.L   #156,A3
        DBF     D4,EFFAC1
        RTS
;gestion mouvement des aliens
;-----
ENNEMI:
        MOVE    #5,D6
        LEA     TABOBJ,A0
ENNE1:
        MOVE    (A0),D0
        CMP     #160,2(A0)
        BEQ     ENNE2
        ADDQ    #1,2(A0)
        CMP.B   #1,5(A0)
        BNE     ENNEA
        SUB.B   #1,4(A0)
        TST.B   4(A0)
        BNE     ENNEA
        BRA     ENNE2
ENNEA:
        ADDQ.L  #6,A0
        DBF     D6,ENNE1
        RTS
ENNE2:
        JSR     EFFACE
        CLR     2(A0)
        MOVE    NBTAB,D0
        AND     #3,D0
        ADDQ    #2,D0
        MOVE    D0,4(A0)
        MOVE.L  A0,-(SP)
        MOVE    #17,-(SP)
        TRAP    #14
        ADDQ.L  #2,SP
        MOVE    #15,D1
        AND     D0,D1
        AND     #1,D0
        ADD     D0,D1
        SWAP    D0
        AND     #3,D0
        ADD     D0,D1
        MOVE.L  (SP)+,A0
        MOVE    D1,(A0)
        ADDQ.L  #6,A0
        DBF     D6,ENNE1
        RTS
;affichage du score
;-----
AFSCORE:
        MOVE.L  #TEXT1,-(SP)
        MOVE    #9,-(SP)
        TRAP    #1
        ADDQ.L  #6,SP
        MOVE    SCORE,D0
        ROL     #8,D0
        JSR     AFCHIF
        MOVE    SCORE,D0
```

```
         ROR       #4,D0
         JSR       AFCHIF
         MOVE      SCORE,D0
         JSR       AFCHIF
         CLR       D0
         JSR       AFCHIF
         RTS
AFCHIF:
         AND       #15,D0
         ADD       #48,D0
         MOVE      D0,-(SP)
         MOVE      #2,-(SP)
         TRAP      #1
         ADDQ.L    #4,SP
         RTS
;affichage vaisseau et aliens
;-----
AFOBJ:
         MOVE      #6,D6
         LEA       TABOBJ,A0
AFOBJ1:
         MOVE      (A0)+,D0
         MOVE      (A0)+,D1
         MOVE      (A0)+,D2
         AND       #255,D2
         MOVE.L    ECRAN,A1
         MULU      #160,D1
         MULU      #8,D0
         ADD.L     D0,A1
         ADD.L     D1,A1
         LEA       VAIS,A2
         MULU      #128,D2
         ADD.L     D2,A2
         MOVE      #15,D5
AFOBJ2:
         MOVE.L    (A2)+,(A1)+
         MOVE.L    (A2)+,(A1)
         ADD.L     #156,A1
         DBF       D5,AFOBJ2
         DBF       D6,AFOBJ1
         RTS
;------
ECRAN:   DC.L      0
TABOBJ:  BLK.W     21
SCORE:   DC.W      0
TOP:     DC.W      0
NBTAB:   DC.W      0
TX:      DC.W      0
TY:      DC.W      0
CHOIX:   DC.W      0
COMPT:   DC.W      0
TEXT:    BLK.B     25,10
         DC.B      13,'SCORE :'
         BLK.B     23,32
         DC.B      'TOP :'
         DC.B      0
TEXT1:   DC.B      13,' SCORE :',0
PRES:    DC.B      13,10,10,10,10,10
         BLK.B     14,32
         DC.B      'A L I E N '
         DC.B      13,10,10,10,10
         DC.B      'RETURN'
         DC.B      13,0
PALETTE:
         DC.W $000,$000,$770,$000
         DC.W $037,$000,$600,$000
         DC.W $777,$000,$740,$000
         DC.W $005,$000,$070,$777
VAIS:
         DC.W 0,$0180,$0100,0
         DC.W 0,$0180,$0100,0
         DC.W 0,$0180,$0100,$0080
         DC.W 0,$0180,$0100,$0080
         DC.W 0,$0180,$0100,$0080
         DC.W 0,$0180,$0100,0
         DC.W 0,$0180,$0100,0
         DC.W 0,$43C2,$0200,$0180
         DC.W 0,$47E2,$0600,$41C0
         DC.W 0,$CDB3,$8D40,$42A2
         DC.W 0,$CDB3,$8F60,$4282
         DC.W 0,$D99B,$9F70,$468A
         DC.W 0,$D18B,$9F78,$4E82
         DC.W 0,$D18B,$9F78,$4E82
         DC.W 0,$DDBB,$9F40,$42BA
         DC.W 0,$C7E3,$8700,$40E2
EXP:
         DC.W 0,0,0,0
         DC.W 0,$0808,$0808,0
         DC.W 0,$43A0,$43A0,0
         DC.W 0,$0FD4,$0FD4,0
         DC.W 0,$3FFD,$393D,$06C0
         DC.W 0,$5FFC,$501C,$0FE0
         DC.W 0,$1FFE,$1006,$0908
         DC.W 0,$BEFC,$B004,$0D18
         DC.W 0,$1C78,$1008,$0BF0
         DC.W 0,$3E7A,$301A,$09A0
         DC.W 0,$7FF8,$6018,$1260
         DC.W 0,$3FF4,$2034,$1EC0
         DC.W 0,$3FE1,$3861,$0780
         DC.W 0,$0FE8,$0FE8,0
         DC.W 0,$28A0,$28A0,0
         DC.W 0,$4208,$4208,0
TAB1:
         DC.W 0,0,0,0
         DC.W 0,0,0,0
         DC.W 0,0,$03C0,0
         DC.W 0,0,$0FB0,$0E40
         DC.W 0,$1818,$1BF8,$0300
         DC.W 0,$1C38,$3FFC,$2380
         DC.W 0,$0C30,$2DFC,$21C0
         DC.W 0,$0420,$E7FD,$E3C2
         DC.W 0,0,$DFFB,$DF80
         DC.W 0,0,$E7E7,$E604
         DC.W 0,0,$E427,$C406
         DC.W 0,0,$C3C3,$8302
         DC.W 0,0,$C003,$8002
         DC.W 0,0,$C003,$8002
         DC.W 0,0,$8001,0
         DC.W 0,0,$8001,0
TAB2:
         DC.W 0,0,0,0
         DC.W 0,$0180,$0102,$4101
```

```
        DC.W 0,$0370,$8204,$6203
        DC.W 0,$05F0,$F58C,$1583
        DC.W 0,$03F0,$D3CA,$13C5
        DC.W 0,$01E0,$91EC,$11EB
        DC.W 0,$03C0,$BBDE,$3BDD
        DC.W 0,$01C0,$D99C,$199F
        DC.W 0,$02E0,$C288,$0287
        DC.W 0,$03C0,$F38C,$0383
        DC.W 0,$0180,$E10C,$1103
        DC.W 0,0,$C004,$2003
        DC.W 0,0,$C006,$2001
        DC.W 0,0,$C002,$2001
        DC.W 0,0,$8002,$4001
        DC.W 0,0,$8000,$0001
TAB3:
        DC.W 0,0,0,0
        DC.W 0,$03C0,0,$03C0
        DC.W 0,$0FF0,$0E00,$01F0
        DC.W 0,$1FF8,$1F00,$00B8
        DC.W 0,$3FFC,$3F80,$006C
        DC.W 0,$7FFE,$7F80,$0066
        DC.W 0,$7FFE,$7F00,$00F6
        DC.W 0,$FFFF,$A800,$57FF
        DC.W 0,0,0,0
        DC.W 0,$1FF8,$1FF0,$0008
        DC.W 0,$07E0,$0700,$00E0
        DC.W 0,$0A50,0,0
        DC.W 0,$1248,0,0
        DC.W 0,$2424,0,0
        DC.W 0,$4422,0,0
        DC.W 0,$0810,0,0
TAB4:
        DC.W 0,0,0,0
        DC.W 0,0,0,0
        DC.W 0,$4002,0,0
        DC.W 0,$E187,$8100,$8100
        DC.W 0,$F3CF,$C308,$C308
        DC.W 0,$FBDF,$E31C,$E0DC
        DC.W 0,$FBDF,$F31C,$F0DC
        DC.W 0,$FBDF,$FB9C,$FB9C
        DC.W 0,$F3CF,$E30E,$E0CE
        DC.W 0,$E3C7,$C306,$C0C6
        DC.W 0,$C3C3,$8302,$8302
        DC.W 0,$83C1,$8300,$8300
        DC.W 0,$83C1,$8300,$8300
        DC.W 0,$8181,$8100,$8100
        DC.W 0,$4182,$0100,$0100
        DC.W 0,$2004,0,0
```

Errata Micro-jeux

Double haute-résolution

Angoisse ! Le programme "Double haute résolution" destiné à l'Apple ne tourne pas. Non sans raison ! Nous avons purement et simplement oublié une routine assembleur. La voici ; vous pouvez la rentrer dans l'ordinateur à tout moment. Elle permet de charger les dessins, de les stocker, les rappeler ou encore de les imprimer.

Tracourbe

Nous avons également eu un problème d'impression dans le programme Tracourbe en page 28 du Micro-jeux à la ligne 2410. Voici le rectificatif :

```
2410 IF Peek(0)=136 then HTAB H1: Normal:2 A$(1);:
INVERSE HTABG1:
```

ROUTINE ASSEMBLEUR DU PROGRAMME DOUBLE HAUTE RESOLUTION

APPLE II

TILT HORS SERIE NUMERO 3 / MICRO JEUX

```
4000- 00 20 80 20 00 21 80 21
4008- 00 22 80 22 00 23 80 23
4010- 28 20 A8 20 28 21 A8 21
4018- 28 22 A8 22 28 23 A8 23
4020- 50 20 D0 20 50 21 D0 21
4028- 50 22 D0 22 50 23 D0 23
4030- D8 78 8D 54 C0 A9 01 20
4038- 95 FE A9 89 20 ED FD A9
4040- DA 20 ED FD A9 8D 20 ED
4048- FD A9 9B 20 ED FD A9 D4
4050- 20 ED FD A9 B1 20 ED FD
4058- A9 B6 20 ED FD AD 5E C0
4060- AD 50 C0 AD 57 C0 AD 52
4068- C0 8D 0D C0 8D 01 C0 8D
4070- 04 C0 8D 02 C0 A9 00 8D
4078- 0A 03 8D 11 03 A9 FF 8D
4080- 10 03 2C 00 03 10 10 AD
4088- 10 03 49 FF 8D 10 03 2C
4090- 10 03 10 03 CE 0A 03 A9
4098- 8D 20 ED FD A9 9B 20 ED
40A0- FD A9 F0 20 ED FD A9 FF
40A8- 8D 0B 03 A9 00 8D 0C 03
40B0- A9 9B 20 ED FD A9 C7 20
40B8- ED FD A9 B1 20 ED FD A9
40C0- B1 20 ED FD A9 B2 20 ED
40C8- FD A9 B0 20 ED FD 4C D1
40D0- 40 A9 FF EE 0B 03 4D 0C
40D8- 03 8D 0C 03 8D 55 C0 D0
40E0- 06 8D 54 C0 CE 0B 03 AD
40E8- 0A 03 0A AA BD 00 40 85
40F0- 18 BD 01 40 2C 00 03 10
40F8- 08 2C 10 03 10 03 18 69
4100- 10 85 19 A2 00 AC 0B 03
4108- A9 00 8D 11 03 B1 18 9D
4110- 02 03 E8 E0 08 F0 18 2C
4118- 00 03 10 0A AD 11 03 49
4120- FF 8D 11 03 D0 E7 A9 04
4128- 18 65 19 85 19 D0 DE A0
4130- 07 A2 08 5E 01 03 2A CA
4138- D0 F9 8D 54 C0 2C 01 03
4140- 10 02 49 FF 20 ED FD 2C
4148- 00 03 10 03 20 ED FD 88
4150- D0 DF A9 27 CD 0B 03 F0
4158- 03 4C D1 40 A9 00 CD 0C
4160- 03 F0 03 4C D1 40 EE 0A
4168- 03 A9 03 85 FF A9 30 85
4170- FE A9 00 20 ED FD C6 FE
4178- D0 F7 C6 FF D0 F3 A9 18
4180- CD 0A 03 F0 03 4C 82 40
4188- 8D 54 C0 8D 51 C0 8D 00
4190- C0 A9 8D 20 ED FD A9 03
4198- 20 95 FE A9 8D 20 ED FD
41A0- 60
*
```

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS" TILT

Devant le succès remporté par le concours de création d'images sur ordinateur et la qualité des dessins qui nous sont parvenus (voir TILT hors série, novembre 1986), nous avons décidé de sélectionner et de publier chaque mois l'oeuvre qui se distinguera par son originalité, son humour ou sa perfection esthétique... Le gagnant du mois recevra une reliure TILT.
Faites parvenir vos disquettes et cassettes, accompagnées d'un bulletin de participation dûment rempli, à TILT Rédaction, "concours graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.

REGLEMENT

Article 1: Tilt Microloisirs , 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09, organise un concours de création d'images réalisées sur ordinateur, intitulé "graphiste du mois".
Article 2: Ce concours, sans obligation d'achat, est ouvert à tous.
Article 3: Pour participer à ce concours, il suffit d'envoyer une disquette ou cassette sur laquelle sont sauvegardés le ou les dessins réalisés par le concurrent sur son micro-ordinateur à Tilt, concours "graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.
Article 4: Le concours est mis en place pour une durée indéterminée, Tilt se réservant le droit de suspendre à tout moment et sans préavis son déroulement. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.
Article 5: En aucun cas les disquettes ou cassettes envoyées ne seront retournées à leurs expéditeurs.
Article 6: Le jury, composé des membres de la rédaction de Tilt, sélectionne chaque mois la ou les meilleures créations. Ses décisions sont sans appel et ne peuvent faire l'objet d'aucune réclamation.
Article 7: Les organisateurs du concours se réservent le droit de publier les oeuvres les plus réussies dans Tilt ou de les réunir dans une exposition publique et gratuite.
Article 8: Les participants s'engagent à accepter que leurs oeuvres puissent faire éventuellement partie de cette exposition et de toute autre organisée par Tilt, et à ne réclamer aucun paiement de droit pour celà.
Article 9: La participation au concours entraîne la pleine acceptation du présent réglement qui peut être obtenu sur simple demande auprès de Tilt, demande qui doit être accompagnée d'une enveloppe timbrée et adressée.

ACCESSOIREMENT

Disquettes, listing, étiquettes, boîtiers de classement, aérosols, chiffons ou kit de nettoyage sans oublier les supports ergonomiques. Vous trouverez tout cela dans le catalogue Supinfo dédié à l'environnement informatique et audiovisuel. Accessoire mais important tout de même.

IL EST FRAIS MON POISSON

Microtel organise les 14 et 15 mars 1987 à Vanves, les journées de la micro-informatique d'occasion de "particulier à particulier". Tous les produits sont acceptés, du hard au soft, en passant par les périphériques et extensions diverses ...Les emplacements coûtent 70F la journée pour le matériel en dessous de 5000 F et 100 F au dessus. L'entrée est gratuite pour les acheteurs.
Ordipuces, salle Danton 92170 Danton. Pour en savoir plus: 45 44 70 23.
Rappelons qu'il existe environ 250 clubs Microtel à l'heure actuelle. Chaque club est indépendant mais bénéficie des subventions du ministère des télécommunications pour les projets concernant les nouvelles technologies ou la sensibilisation à la micro-informatique sous forme de machines ou de crédits. Pourvu naturellement que le matériel acheté soit français. Le premier club Microtel, crée en 1978 à Issy les Moulineaux, est l'auteur du micro Goupil 1.Etonnant, non?

RIEN N'EST SIMPLE

Dans le challenge du numéro de février Spindizzy a été attribué à Loriciels. C'est vrai mais incomplet. Loriciels n'est responsable que de l'adaptation du jeu sur Thomson. Les autres versions, Spectrum, Commodore 64, Atari 800 et Apple II sont éditées par Activision.

TOUT SE COMPLIQUE

Sai Combat créé à l'origine par Mirrorsoft est édité en version française sur Amstrad et Spectrum par Ere Informatique. L'initiative est suffisamment rare dans le flot de logiciels anglo-saxons qui échouent sur nos rivages pour que cela vaille la peine d'être précisé.

RESTONS CALME

Enfin Erebus de Titus existe également en cassette sur Amstrad et en disquette, cassette et QDD sur Thomson. Nous n'avons testé que la

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Bulletin à remplir et à nous renvoyer en même temps que vos dessins.

RAPPEL : Nous avons absolument besoin de la sauvegarde sur K7 ou disquette de vos dessins et, si possible, de photos.

NOM DE L'ORDINATEUR UTILISE : ....
NOM DU (DES) LOGICIEL(S) UTILISE(S) (1) ....
....
....
REFERENCE DE SAUVEGARDE DE VOS DESSINS (2) ....
....
....
NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
AGE : ....
NUMERO DE TELEPHONE : ....

(1) Indiquez ici le nom du ou des logiciels qui vous ont servi à réaliser votre dessin (par exemple : Néochrome).
(2) Indiquez le(s) nom(s) sous le(s)quel(s) vous avez sauvegardé votre (vos) dessin(s) sur disquette ou K7, de façon à ce que nous puissions les charger à notre tour pour les prendre en photo.
IMPORTANT : TILT se réserve le droit de contacter directement les auteurs si le chargement de leurs softs pose problème, pour leur demander en particulier une copie du soft qui a servi à la réalisation du ou des dessins.

version destinée à l'Atari ST, ce qui explique la mauvaise note attribuée au logiciel malheureusement identique sur toutes les machines. Les graphismes négocient mal leur passage de l'Amstrad au ST.

EDUTEL=AIDE UTILE

Il n'y a pas que des messageries roses sur Minitel. La preuve: le Ministère de l'Education nationale doit mettre en place au début du mois un serveur minitel accessible par le 36-13 (code: EDUTEL). Trois services seront proposés pour le prix d'une communication téléphonique locale.
Les agents de l'Education nationale trouveront dans Edutel-info, bulletin de communication interne, une rubrique d'actualité, des informations administratives, des dossiers sur des sujets d'actualité et une base d'informations permanentes.
Edutel-magazine, qui s'adresse en revanche aux usagers du système éducatif, présentera des faits d'actualité, des données statistiques, une sélection de livres, d'expositions, de manifestations (sic!) en relation avec l'enseignement, ainsi que des offres d'emploi, des renseignements pratiques et des dossiers historiques. En outre, une rubrique informatique rendra compte de l'actualité du logiciel.
Tout service télématique se devant de disposer d'une messagerie, ce rôle sera dévolu à Edutel-dialogue. Au programme, mini-sondages en direct et boîte à idées.
Edutel sera en mesure de traiter jusqu'à 600 accès simultanés dans un premier temps.

SERVEURS KENTEL

Pour tous les utilisateurs de Kentel, la société Enter vient de lancer deux serveurs. Le premier est un serveur de démonstration réalisé grâce à cette boîte à outils télématique accessible du lundi au vendredi au 42 26 32 00. Le second se propose de mettre en contact les possesseurs de Kentel. Il propose de multiples bidouilles et trucs de programmation pour améliorer votre micro-serveur ainsi que des pages d'information et des concours. Sur Télétel 2 au 36 14, code enter. Rappelons que Kentel permet de créer son micro-serveur, de composer ses pages et détecter les sonneries sur Amstrad pour 380 F.

AMSTRAD EN CHIFFRES

Impressionnant: un million deux cent mille micro ordinateurs Amstrad ont été vendus dans le monde en 1986. En France, Amstrad réalise un chiffre d'affaires de 800 millions de francs, en augmentation de 60 % par rapport à l'année précédente, avec 209 443 ordinateurs (décembre a enregistré le record de 48 287 micros familiaux) et 35 615 chaines Amstrad vendus l'année dernière. Fin février 38 000 unités de PC 1512 avaient été livrées. A noter les baisses de prix enregistrées en ce début d'année, le CPC 464 en version couleur coûte à présent 2990 F, le 6128 couleur 3990 F quant au traitement de texte il faut compter 4750F pour le PCW 8256 et 5930 F pour le PCW 8512. Amstrad France prévoit un milliard de chiffre d'affaires en 1987!!

TAM-TAM SOFT

OYEZ ATARIENS

Le Club Micro 2000 de Manosque a recentré ses activités sur l'Atari ST pour devenir le Club informatique des utilisateurs de ST. Au programme: des cours de programmation, des concours de dessins, une heure tous les mercredis aprés-midi réservée aux aventuriers, une activité de critique de logiciels et une boutique de prêt. Il envisage de créer d'ici peu un serveur sur ST. (MJC de Manosque 04100) Les Atariens de toute souche, XE XL,ST ... peuvent d'ores et déja se retrouver sur SAM*ATA sur le 36 15. Outre les messageries et forum classiques ils pourront consulter ou participer aux tests des logiciels et des boutiques, le tout entrelardé par moultes publicités. La revue de presse était bizarrement inaccessible. $Fanhard que se passe-t-il?

LES NOUVEAUX AMIGA

Commodore continue sa sensationnelle politique de marketing. Les nouveaux Amiga existent, tout le monde le sait, mais personne ne peut dire exactement quand ils arriveront et quel sera leur prix. Cela entraîne un flot de rumeurs ou de bruits de couloirs qui ne peuvent faire que du tort aux produits "annoncés". En gros la machine se scinde en deux pour donner naissance à un modèle haut de gamme, l'Amiga 2000, et un modèle bas de gamme, l'Amiga 500 (son nom n'est pas encore fixé). Le premier est équipé, en plus du microprocesseur 68 000 originel, d'un 8088 permettant d'émuler un PC, un méga de mémoire vive et prévoit la place de deux lecteurs de disquettes et d'un disque dur. Son prix en version de base, sans lecteurs de disquettes ou disque dur, devrait avoisiner les 13 000 francs. Le tout a été conçu et réalisé en Allemagne et donc adapté au marché européen (standards...) La machine devrait être lancée en ce début de mois au Cebit d'Hanovre, et arriver en France pour le Sicob d'avril. Le noir le plus complet plane sur les caractéristiques de "l'Amiga 500", beaucoup plus intéressant pour nous. On ne sait encore ni son prix, ni sa capacité. Il devrait échouer sur les rivages français au mois de juin.

RIEN NE PRESSE

"Pour rapprocher le milieu étudiant de l'industrie du logiciel" le MBA Institute, une école de management franco-américaine, organise pour la seconde fois le Grand Prix du Logiciel Etudiant. Le concours est ouvert à tous les étudiants du cycle supérieur programmant à des fins professionnelles sur IBM PC et compatibles, Apple II et Macintosh. Date limite d'envoi des inscriptions le 22 juin et date limite d'envoi des logiciels le 23 novembre. Pour en savoir plus adressez vous au MBA Institute, 38 rue des Blancs-Manteaux 75004 Paris.

SOFT BRITISH, LE LUXE!

Star trek de Beyond Software sur Atari ST est enfin terminé. Le resultat pardonne tous les retards, c'est somptueux. La synthèse vocale trace les humeurs du docteur Spock, les sept personnages, vraiment reconnaissables à l'écran, gardent leurs caractères belliqueux, technicien ou diplomate. Action et stratégie se relayent dans un jeu proche d'Elite ou de Tau Ceti, graphismes en sus. The Golden Path de Firebird toujours sur ST vaut également le déplacement. Proche des jeux d'aventure/action, il reprend les pérégrinations d'un vieillard à la recherche de la sagesse orientale. Il s'ensuit de multiples échanges, rencontes et combats finement conçus.

AGENDA

Aprés Monte Carlo, Paris se met à l'heure des nouvelles images avec Parigraph du 9 au 12 mars au Cnit de Paris-La-Défense. Ce "troisième marché européen du traitement et de la synthèse d'image" se veut avant tout professionnel avec un droit d'entrée de 100 F. Outre les stands de tout ce qui fait la synthèse d'image en France, et le film show permanent, la filière "art et technologie" de l'université de Paris 8 organise un stage d'initiation au traitement et à la synthèse d'image en trois dimensions. Signalons également le salon suisse de la micro informatique du 18 au 21 mars à Berne.

Nous remercions les magasins qui ont participé à ce hit parade:

FNAC ETOILE, 26 av de Wagram 75008 Paris; JBG ELECTRONICS, 163 av du Maine 75014 Paris; ELECTRON, 117 av de Villiers 75017 Paris; EDEN COMPUTER, 102 av du général Bizot 75012 Paris; FNAC Lyon, 62 rue de la République 69000 LYON; FNAC MULHOUSE, 1 place Franklin 68200 Mulhouse; TEMPS X, 8 rue de Charost 62100 Calais; TEMPS X, centre commercial Branéoud 13127 Aubagne; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 place Jean Marcellin 05000 Gap; MAJUSCULE INFORMATIQUE,129 rue Jean Jaurés 29200 Brest; MIL 27 rue Ambroise 53000 Laval; FNAC TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls 31000 Toulouse; ERE BINAIRE, rue du Char 14100 LISIEUX; PIXISOFT, 1 rue de Metz 31000 Toulouse; FNAC LILLE, 9 place du gal de Gaulle 59000 LILLE.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois.

1__________ 2__________

3__________ 4__________

Marque de votre ordinateur: __________

Facultatif: Nom__________ Tél__________

Adresse__________

Envoyez-nous le bon à découper ci-dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS.

HIT PARADE DES BOUTIQUES

1	IKARI WARRIORS	ELITE
2	LIGHT FORCE	FTL
3	TOP GUN	OCEAN
4	WORLD GAMES	EPYX
5	1942	ELITE
6	MEURTRES EN SERIE	COBRA SOFT
7	SILENT SERVICE	MICROPROSE
8	GRAND PRIX 500CC	MICROIDS
9	PASSAGERS DU VENT	INFOGRAMES
10	ANTIRIAD	PALACE SOFTWARE

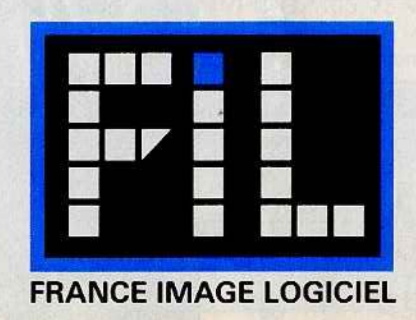
HIT PARADE DES LECTEURS

1	SILENT SERVICE	MICROPROSE
2	IKARI WARRIORS	ELITE
3	PASSAGERS DU VENT	INFOGRAMES
4	GRAND PRIX 500CC	MICROIDS
5	WORLD GAMES	EPYX
6	MEURTRES EN SERIE	COBRA SOFT
7	LIGHT FORCE	FTL
8	MACADAM BUMPER	ERE INFORMATIQUE
9	GREEN BERET	IMAGINE
10	FLIGHT SIMULATOR II	MICROSOFT

POUR NE PAS VOUS PERDRE
DANS LE DEDALE DE L'EDITION: SUIVEZ FIL !

FIL, premier éditeur français de logiciels fait appel à tous les créateurs. A vos claviers !

France Image Logiciel attend vos créations pour développer son catalogue. Déjà plus de 120 titres ont été publiés, dont de nombreux best-sellers dans les domaines du jeu, de la création graphique, des langages et du professionnel. Branchés de la micro-loisir, nous vous attendons.
Vous voulez être riche et célèbre ? FIL vous guidera vers le succès. Une présence constante en publicité et dans tous les points de vente assurera une large diffusion aux meilleurs.
En 1987, FIL répartira plusieurs millions de francs à ses auteurs.
Rejoignez-nous, écrivez à FIL, Tour Galliéni II, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet cedex.



L.B.A.

VIDEOSHOP l'espace le plus

EXPÉDITION 48 HEURES EN POSTE URGENT RECOMMANDÉ*

LISTE DES NOUVEAUTÉS TOUS LES MOIS ADRESSÉES A NOS ADHÉRENTS

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

C : Cassette
D : Disquette
K : Cartouche
S : Softcard
Q : Disquette QDD

Ex. :		PRIX T.T.C.
*AMIGA	~~12 500 F~~	9 990 F
*AMSTRAD CPC 6128 COULEUR	~~5 290 F~~	3 990 F
2 X Spectrum + II + 6 jeux + Manette		1590 F
PHILIPS VG 8235 + 3 Log.		3990 F
ATARI 130 XE + Lect. 1050 + jeux		1990 F

AMSTRAD

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Lecteur DDI	1990
Lecteur TRAN 5 1/4 + câble	1990
Imprimante DMP 2000	1690
Graphiscop II	990
Souris AMX	690
Lecteur K7 + câble	390
Crayon optique	290 450
ARSENE (émul. Minitel)	590
Synthé. technimusique	490/560
Interface RS232C	590
Mercitel CPC 1 + modem	2290
Multiface 2	590
JEUX :	
3 D Voice chess	129/149
Allien highway	89/139
Bad max	129
Balle de match	99/149
Bat man	89/149
Billy la banlieue	139/195
Blue War	180
Bob Winner	/220
Commando	89/139
Elite	179/249
Empire	195/220
Fer et Flammes	/290
Fifth Axis	89/129
Franck Bruno Boxing	79/129
F. warrior expfist	195
Gauntlet	99/149
Grand prix 500 CC	149/195
Green berets	89/149
International karaté	95/139
Kit-Kit	299
HMS Cobra	249/299
Les Passagers du Vent	299
Le pacte	220
Macadam Bumper	129/195
Maracaibo	139/180
Masque	150/195
Mission élévator	99/139
M'Enfin	150/195
Ping Pong	79/165
Raid sur Tenere	119
Rambo	79
Révolution	99/149
Rodéo	195
Sapiens	129/180
Scrabble	195/249
Scooby Doo	89/159
Silent Service	99/159
Tension	149/195
Million 1	78/119
Million 3	99/149
T.L.L.	99
Tennis	160
Trivial pursuit	249
Tony truand	129
Top Gun	99/139
Trail blazer	99/149
Way of the tiger	139
Winter games	89/139
World cup carnival	79/149
Zorro	89/129
Pack jeux fil	145/195
ÉDUCATIFS :	
Algèbre	195/249
Assimil	/560
UTILITAIRES :	
Art studio	229
Autof. Assembleur	195/295
Calcumat	450
Communiquez avec ams.	150/249
Datamat	450
Space Moving	295/395
Gestion de fichiers	198
Initiation au basic	198
La Solution (text.+Dat.+Calc.)	950
Multiplan	499
Super Paint	/395
Textomat	450
BIBLIOGRAPHIE :	
Communiquez avec Amstrad	90
Jouez avec Amstrad	45
Language machine (Micro appl.)	129
Le livre du CP/M	149
Super Jeux	120
Mieux programmer	85
Musique sur AMSTRAD	148
102 Programmes	120

AMSTRAD PCW	
PÉRIPHÉRIQUES :	
Crayon optique	880
Lecteur disq. 8256	1990
Extension 256 K	490
Souris	1490
JEUX :	
Strike Force arrière	199
Histoire d'or	249
Trivial Pursuit	290
Tomawak	199
UTILITAIRES :	
Autoform. assembleur	295
Cobol	790
Langage C	790
Multiplan	499
Pocket base	690
Pocket calc.	490
PCW Graph	395
Système expert	990
BIBLIOGRAPHIE :	
Bien débuter	129
Grand livre du PCW	179
Amstrad CP/M PCW	148

THOMSON

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Arsene (emul. minitel)	590
Clavier mécanique T07/70	590
Clavier mécanique MO5	540
Contrôleur manettes	160
Extension MO5	1290
Ext. 16 KO T07	490
Ext. 64 KO T07-70	990
Ext. 64 KO MO5	1190
Imprimante courrier 80 colon.	2950
Imprimante 40 colonnes	790
Lecteur disk 320 KO 5 1/4	2990
Manette de jeu	120
Q.D.D.	850
Synthétiseur vocal	490
Moniteur couleur H.R.	2490
JEUX :	
Affaire Sydney	195/249
Air bus (K)	295
Blitz (K)	390
Contrôle aérien (K)	390
Dieux du stade 2	169/195
Dossier Boerhave	179/220
Dieux de la glisse	195/249
Les passagers du vent	299
Kit-Kit	299
M.G.T.	139
Mine aux diamants	195/249
Saphir	149/249
Sapiens	139/220
Scrabble	245/290
Sorcery	149/195
Sortilèges	195/249
Year Kung Fu II	145/195
T.N.T.	179/220
Vampire	195/249
Vampire (Q)	249
Pack jeux fil (3 jeux)	245
ÉDUCATIFS :	
Animatix	249
Conjuguer	199/295
Cube Basic	195
Lire vite et bien	195
Microscillo	249
Pictor MO5 (K)	295
Point Bac Math 1	249/390
Point Bac Math 2	249/390
Point Bac Math 3	249/390
Point Bac Français	249/390
UTILITAIRES :	
Assdessas	349/490
Basic 128 (K)	590
Colorpaint (K)	590
Paragraphe TO8	/690
Multiplan TO8	/690
Studio (K)	590
Studio + colorpaint (K)	790
Super Business TO9	590
BIBLIOGRAPHIE :	
Trucs et astuces Thomson	149
102 programmes MO5	120
Super jeux MO5 TO7	120

COMMODORE

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Graphiscop //	990
Power printer	1095
Sound expander	990
Tablette Koala pad	990
Sound sampler	990
JEUX :	
A view to a kill	89/ 139
Astérix	99/ 159
Back to the future	119/ 149
Bombjack	119/ 169
Bounges	79
Buck rogers (K)	195
Choplifter (K)	195
Commando	99/ 149
Congo bongo (K)	195
Deactivator	119/ 165
Dragon's lair	99/ 149
Elite	160/ 199
Fist II	119/ 165
Flight simulator	590
Gateway to apshai (K)	195
Game killer (K)	195
Ghost'n goblins	119/ 145
Green beret	109/ 149
Hacker II	89/ 139
H.E.R.O.	59
Impossible mission	119
Infiltrator	99/ 149
Jumpman junior (K)	195
Koronis rift	89
Little com. people	89/149
Mission élévator	129/ 159
Paperboy	119/149
Parallax	99/ 149
Ping Pong	89/ 139
Pitstop II	109/ 195
Seven Cities of Gold	195
Solo flight II	119/ 159
Sanxion	119/ 159
Silent service	129/ 159
Summer Games II	99/149
Super cycle	129/ 189
Trivial pursuit	249
Uridium	125/ 159
Winter games	119/ 195
1942	99/ 169
(amiga) Brataccas	349
(amiga) The pawn	290
(amiga) Marble madnes	295
UTILITAIRES :	
Super pen 128	350
Freeze Friend	490
Power cartridge (K)	490
Superbase	495
Virgule senior	750
GEOS	490
(amiga) K Seka	790
(amiga) Super base	1490
(amiga) V.I.P.	1850
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes C128	120
Bible du 128	249
Langage machine T1	149
Langage machine T2	149
Le livre du 1571	179
Livre du lecteur 1541	179
Trucs et astuces 128	149

EXELVISION

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Clavier professionnel	295
Exelmodem	990
Exelmémoire	590
Exeldrums	990
Exelpaint + Souris	990
Imprimante EXL 80	2990
Lecteur disq. EXL 35	2990
JEUX :	
Pindo (k)	249
Car crash	159
Kung fu	129
Monopolic	195
Tankattak	195
World war 3	129
ÉDUCATIFS :	
Corps humain	99
Sphynx	149
UTILITAIRES :	
Fixtab	169

ATARI

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Tablette tactile	650
Voice master	990
JEUX :	
Blue max 2001	149
Bruce Lee	129/149
Decathlon	99
Ghostbusters	229
Médiator	99
Mrs pac man (K)	195
Nostradamus	290
Rescue on fractalus	99
Silent service	159
Summer games	159
Solo flight II	160
Star raiders (K)	195
Ultima III	195
ÉDUCATIFS :	
Chasse aux fautes	249
Quête du Graal	249
Chiffres et lettres (K)	295
UTILITAIRES :	
Gestion de données	195
Gestion familiale	195
Syncalc	480
Synfile	480
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes Atari	120
Périphériques Atari	85
ATARI ST	
PÉRIPHÉRIQUES :	
Lecteur Cumana 3" 1/2	1990
Lecteur Cumana 5 1/4	2690
Lecteur disq. 500 KO	1490
Moniteur couleur Thomson	2490
JEUX :	
Macadam Bumper	290
Flight Simulator II	490
Leader board	295
Pasagers du vent	299
Super tennis	245
Starglider	229
The pawn	229
Turbo GT	195
Winter games	295
ÉDUCATIFS :	
Chiffres et lettres	295
UTILITAIRES :	
C compiler GST	690
Basic GFA (micro application)	495
Datamat	450
Calcomat	450
Evolution sunset	990
Compilateur GFA	495
Macro assembleur GST	590
Modula 2 ST	1450
Music studio	295
Platine ST	1950
Plus paint	390
Pro fortran	1490
Pro pascal	1490
APL 68000	1850
CAD 3D	490
V.I.P. professionnel	1850
BIBLIOGRAPHIE :	
Bien débuter avec ST	129
Graphisme en 3D	179
L'Atari ST en action	139
La bible de l'Atari	249
Le livre du GEM	149
Mise en œuvre du 68000	210

ACCESSOIRES

	Prix T.T.C.
ACCESSOIRES :	
Cassettes (les 10)	79
Disquettes Fuji 5 1/4 SFDD (les 10)	129
Disquettes Fuji 5 1/4 DFDD (les 10)	149
Disquettes Fuji 3 1/2 MFIDD (les 10)	199
Disquettes Fuji 3 1/2 MF2DD (les 10)	249
Disquettes 3 AMSOFT CF2 (l'unité)	35
Disquettes 3 AMSOFT CF2DD (l'unité)	79

Prix T.T.C. au 11/11/86

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort

Je désire recevoir les numéros suivants : ____________________

____

Nombre de numéros [ ] **Somme totale** [ ]

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :
chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : ____________________
Prénom : ____________________
Adresse : ____________________

____
Code postal : __________ **Ville :** __________



TILT PARADE

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad 464 monoch. très bon état + adaptateur TV + Joystick + de nombreux jeux + manuel + livre, le tout : 1 950 F. **Philippe PINEAU, Antony. Tél. : 46.68.47.07.**

Vends CPC 664 août 85. Couleur + lecteur de K7 + 40 jeux (Zombi, Sram, Sram 2, Orphee, Gauntlet, Eden blues). Prix : 3 500 F. **Fabrice MONEL, 79, voie de Chatenay, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.30.03.19.**

Vends K7 Amstrad : Winter Games, 5 Axes, Saboter, Expl. Fist, Sorcery, Sky Fox, Fighter Pilot, Sold Million 1. Disc V, Spindizzy. Adaptateur TV (464). **Alexandre CHARTRE, 34, rue de la République, 42600 Montbrison. Tél. : 77.58.00.96.**

Vends Amstrad CPC 464 avec un Joystick + une vingtaine de revues et de nombreux jeux dont les meilleurs. Valeur : 14 000 F, cédé : 4 000 F. **Yannis COUZI. Tél. : 42.27.69.22.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + logiciels + manettes. Prix de 3 500 F. Encore garantie 8 mois. **Tél. : 48.68.08.78.**

Affaire ! Vends Amstrad CPC 464, monochrome + jeux : 2 400 F. **Arnaud FONTFREYDE, 38, avenue Théophile Gautier, 75016 Paris. Tél. : 45.27.22.41. (Après 18 h.).**

Vends Disq Amstrad origin. Sram. Meurt/Atlant. Winterg. Scrabble. Tennis 3 D. Mandrag. Maled de Tharr. Movied. Zombi. Geste d'Artillac (- 30%). **Isabelle DUVERGER, 12, rue Paul Janet, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.76.10.**

Vends CPC 464 coul. + 20 jeux + 2 K7 de trait. de texte + 1 K7 de gestion d'entreprise + crayon optique (+ 1 K7 d'usage) + joystick + n.b. listings + cadeau 3 000 F. **Thomas CHENOT, 12, rue de Mesle, 75006 Paris. Tél. : 43.54.66.12.**

Vends Amstrad CPC 6128 Moniteur couleur + Joystick + livres + nombreux jeux + cordon pour lecteur K7 + lecteur. Le tout cédé seulement à 4 500 F. **Xavier KERVAGORET, 3, cour de la Ferme, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.87.07.**

Vends CPC 464 couleur + livre + 14 jeux d'orig. récents (la G. d'Artillac, Knight Lore, Soncery, Yie Ar Kung-Fu, Knight Games, etc.) Le tout pour 3 500 F. **Matthieu BONDUEL, 9, rue d'Hem, 59170 Croix. Tél. : 20.72.21.51. (A 18 h 30).**

Vends CPC 464 couleur + joystick + crayon optique + housses pour clavier et moniteur + nombreux logiciels, jeux et multigestion + revues : 3 700 F ou à débattre. **CATHERINE. Tél. : 60.17.49.78.**

Vends CPC 464 mono. + DD1 + 60 disc. + Jeux + adaptateur. Peritel + livres + boîte de rang. Le tout en T.B.E. 5 000 F. **Christophe AUFORT, 28, impasse Victor Hugo, Cidex 564, 38290 La-Verpillière. Tél. : 74.94.18.82.**

Vends Amstrad 6128 monochrome, Joystick pro., adaptateur Péritel, Magnéto. t.b.é. 5 000 F. **Laurent GOBBI, 3, allée du Bouqueteau, 91090 Lisses. Tél. : (1) 60.86.05.54.**

Vends CPC 464 monochrome + joystick + très nombreux jeux + livres + programmes. Très bon état sous garantie. Cause besoin d'argent. Prix : 2 500 F. **Benoît DE MOURA. Tél. : 48.42.18.14.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes DDI-1 (sous garantie) et cherche Atari 520 ST et contact Atari 520 ST. **Cyril HERBRON, chemin de la Lande, Saint-Pierre, 72230 Ruaudin. Tél. : 43.75.72.86.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, 1 joystick + 14 cassettes. 3 000 F à débattre. **Hervé HANRARD, 1, rue des Fleuriottes, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.25.05.**

Vends CPC 6128 + 50 discs + Joyst. Canon + boîte de rangement. Valeur 6 650 F. Le tout : 4 500 F. Cadeau livre CPM d'une valeur de 150F. **François SALMON, 23, rue du 14 juillet, 59113 Seclin. Tél. : 20.90.04.85.**

Vends ou échange jeux pour Amstrad sur K7. Recherche nouveautés. **Frédérick GRANET, 3, rue de la Bigorre, 66000 Perpignan.**

Vends CPC 464 couleur avec Tuner pour moniteur 16 chaînes couleurs PAL/SECAM réglage électronique. Joystick + 20 logiciels de jeux (Récents). Prix : 4 000 F le tout. **LE COMPTE, 93000 Porte des Lilas. Tél. : 43.61.46.82. (après 20 h).**

Vends CPC 664 + 2 D disquettes + nombreux programmes de jeux + 2 livres. Prix : 4 000 F. **Jean-Claude DIMET, 2, rue du Professeur Calmette, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.72.01.84. (Poste 74).**

Vends pour Amstrad : 7 K7, derniers hits et jamais utilisées. Cause : erreur d'achat (K7 au lieu de disq.). Profitez-en ! **Laurent COURAUD, route de Missillac, 44530 Saint-Gildas-des-Bois. Tél. : 40.01.41.25.**

Affaire ! Vends ou échange programmes pour Amstrad CPC 464. **Baudoin DE SACHY, 23, rue du Gué, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.24.60.**

Vends CPC 464 couleur + jeux + initiation au basic + revues et listings, état neuf, emballage d'origine. Prix : 3 200 F. **Didier GAUTIER, 50, rue Jeanne Gleuzer, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.32.08.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur avec 4 K7 Silent service Commando, Who Dares Win II, Green Beret. Prix : 2 750 F (Garantie mai 87). **Richard VINÇONNEAU, CD 402 Sept-Un-Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + 10 jeux + revues Amstrad. Le tout 3 000 F. **Valérie FAGEON, résidence du Parc, 27, avenue de la Division Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : 46.64.07.76.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + joystick + 15 jeux (originaux) + livres, excellent état (comme neuf). Prix : 3 500 F (A saisir). **Arnaud DRAPEAU, 12, villa Charles-Delescluze, 91000 Evry. Tél. : 60.79.18.94.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur 2 000 F Tunner pour moniteur couleur 1 600 F Atari 130 XE + lecteur de disquette 2 000 F. **Pierre LARIGAUDRIE, chemin du Sauzat Escalquens, 31320 Castanet Tolosan. Tél. : 61.81.08.80. (18 à 20 h).**

Vends Amstrad 6128 couleurs (Août 86) + 5ᵉ Axe + Cauldron + Raid Over Moscow + Metro 2018 + autres logiciels. Le tout : 5 000 F. **Gérard COUTURE, 11, square Robert Courturier, 77680 Roissy-en-Brie.**

Vends CPC 464 couleur acheté le 6 décembre 1986 (Sous garantie). Peu servi + 8 logiciels originaux + joystick. Le tout : 3 600 F au lieu de 4 200 F. **Hoa NGUYEN HUNG, 24, rue du Bel-Air, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.10.67.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 1 super joystick + 40 logiciels de jeux + manuel + garantie encore de 7 mois. T.B.E. Prix : 3 000 F. **Alain MAREAUD, 52 E, rue des Collonges, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.33.39.**

Possesseur CPC 6128 et Oric/Atmos. Vends ou échange jeux et utilitaires : (Disk ou K7 pour CPC, K7 pour l'Oric) : + nbx titres. **Thierry MAISONOBE, 7, rue Jean Giraudoux, 63000 Clermont-Ferrand.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec 18 jeux (Crafton, Spyvsspy) et deux livres de programmes pour la bagatelle de 2 000 F. **Frédéric GUILLARD, 220, faubourg Saint-Antoine, 75012 Paris. Tél. : 43.72.55.52.**

Auteur de Vera-Cruz et Sidney. Vends son compacteur graphique pour AMSTRAD 6128-664-464 avec DD1 + notice explicative : 200 F. **Gilles BLANCON, 6 km route de Balata, 97234 Fort de France (Par avion). Tél. : (5) 96.64.56.48. (Après-midi).**

Vends ordinateur Amstrad CPC 6128. Etat neuf. Avec 12 jeux (Orphée, Sram, Elite, Caudron, Crafton, Foot, Winter games... 9 livres pour Amstrad + 5 cpc. Prix : 4 500 F. **Anne GICOGUEN, 44, rue du Faubourg Saint-Denis, 75010 Paris. Tél. : 45.23.48.42. (À partir de 20 h).**

APPLE

Vends Apple II C 128 Ko + écran + support souris + Péritel + nbx logiciels + 800 pages de docs + cordon minitel. 990 F à débattre. **Olivier BARTHELEMY, 20, Impasse du Castel, 57100 Thionville-Volkrange. Tél. : 82.88.03.79.**

Vends jeux sur disquettes pour Apple II E. **Yann PELLEX, Sur les bois Authy, 74200 Thonon-les-Bains.**

Vends Apple II C + mon. 2E + drive 2C + souris + joystick + nombreux logiciels + prise Péritel + prise imprimante + boîtes de rangement. 7 000 F. **José MAYOR, 7, rue Maryse Bastié, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.37.68.**

Vends Apple II plus 64 K 2 80 col. + chat mauve + drives + joystick + imprimante + Péritel + nombreux jeux + utilitaires + docs + livres. Valeur 55 000 F vendu 15 000 F. **Acacio PRAZERES, 14, bd Gambetta, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.77.80.49.**

Vends Apple II E 65 CO2 Azerty + chat mauve 128 K 80 col. + imprimante + joystick + souris + vers. calc + livres + 80 disqs. Valeur : 18 600 F. Prix : 9 000 F. **Benjamin CHEREL, Restaurant « Le Poivre », Cidex 164, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.38.**

Vends comp. Apple II + 2 drives + émul. + joystick avec pavé num. + 24 touches prépragrammables + carte AGR (560 × 192) + carte 80 col. **Emmanuel ROBERT, 25, rue André Bollier, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.49.52.**

Vends Apple II C + moniteur monochrome + souris + joystick + 50 jeux (récents) et utilitaires (Multiplan, Image writer) + livres de pratique. Prix à débattre. **Frédéric LARUAZ, 15, avenue de Cran, 74000 Annecy. Tél. : 50.57.13.70.**

Vends Apple II E 64 Ko + Duodisk + moniteur + nombreux programmes (48 disquettes) + doc. : 7 000 F. **Catherine CHEVALIER, 3, av. de Crimée, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.07.09.**

Vends Apple II C 128 K + lecteur 5" 1/4 intégré, RVB Péritel, souris Mousepaint, Mousedesk, Extasie. Le tout : 6 700 F, à débattre. **Jean-Marc ROUSSEAU, 10, Résidence Vert-Pré, rue de Hausquette, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.97.48.**

Vends Apple II E 128 K + moniteur ambre + 2 drives + chat mauve + super série + imprimante Imagewriter + livres + progrs. 1 300 F, à débattre. **Paul LAUER, 11, rue des Alouettes, 57134 Distroff. Tél. : 82.56.82.00.**

Vends Apple II C + moniteur vert + support + 128 K + logiciels utilitaires + souris + chat mauve. Sous garantie (06.86). 6 500 F, à débattre. **Michel THIBAUDIN, 30, rue des places, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.87.12.26.**

Affaire ! Vends Apple II C 128 K + écran + support + souris + livres + nbx logiciels + 2 lecteurs 5,25 en parfait état (valeur 20 000 F). Cédé à 12 000 F. **Olivier BARTHELEMY, 20, impasse du Castel, 57100 Thionville-Volkrange. Tél. : 82.88.03.79.**

Vends Apple II E + carte 80 col. + moniteur couleur + lecteur de disquettes + jeux. Possibilité de vente séparée. Ensemble environ 6 500 F. **Jean GAUDEL, Le Bocage, 38760 Varces. Tél. : 76.72.96.58.**

Vends Apple II C + moniteur + souris + lecteur ext. + imprimante scribe + écran plat + livres + nombreux logiciel. Prix à débattre. **Patrick RAYNAL, 24 bis, avenue de Lagarde, 31100 Balma (Toulouse). Tél. : 61.24.06.80. (après 19 h 30).**

Vends unité centrale compatible Apple II plus avec extension 16 K et carte 80 colonnes. Prix : 1 300 F. **Michel TAGUET, 2, rue Vercingétorix, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.54.86.**

Vends Apple II C + mon. + sup. + souris + manuels + prise Péritel + imprimante scribe color + logiciels + jeux : 9 500 F. **Jean-Baptiste PRIEUR, 9, Hameau des Sorbiers, 31520 Ramonville-Saint-Agne. Tél. : 61.73.08.81. (après 18 h).**

Vends Compatible Apple II plus avec : moniteur vert, 2 disk drives, carte langage, carte 80 col. : 6 000 F. Possède nombreuses cartes et environ 40 logiciels à vendre. **Fabien BOLE-FEYSOT, Le Moulin de Corzent, 74200 Thonon. Tél. : 50.71.36.37.**

Vends compatible Apple II avec pavé numer + Z 80 2 lect. disquettes + mon. vert Philips + divers progr. (Flight Sim. II, Conan, Skyfox...) : 3 900 F. **Alexandre de LIECHTENSTEIN, 3, rue de Montmorency, 95350 Saint-Brice. Tél. : 39.90.02.40.**

Vends Apple II E (sous garantie) + 2 drives + moniteur vert + joystick + progs : Assembleur, Compil Basic + 37 jeux... Prix : 7 600 F, à débattre. **Frédéric SCHEEPERS, 41 quater, avenue de la Division Leclerc, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.19.48.**

Vends Apple II, 64 K, 80 colonnes + imprimante + moniteur N/B + carte couleur + 1 drive + joystick. Le tout : 4 000 F + nombreux logiciels. **Laurent CREHANGE, 23, avenue G. Clemenceau, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30.53.12.08.**

Vends ordinateur Apple II C, juillet 85, servi 3 mois, 128 Ko + moniteur vert, joystick + programmes utilitaires, jeux + livre de programmation + sac : 5 500 F. **Paul LOYER, 392, avenue Salvarelli, villa Michel, 83600 Saint-Aygulf. Tél. : 94.81.32.99.**

Vends Apple II E, 80 col., 128 K + moniteur ambre + 2 lecteurs + joystick + livres + programmes et jeux nombreux + imprimante Silentype. Cédé pour 7 500 F. **Guy COULON, 2, rue Bernard Palissy, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.58.74.31.**

Vends Apple 2 Plus, 64 K, look IBM, clavier détach. + 1 drive Half SI ZE + carte contrôle + Z 80 (CP/M) + monit. mono + nbx jeux et util. : 5 000 F. **Pierre DEBUREAU, 36, rue Maurice-Nogues, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.44.43.58.**

ATARI

Stop ! Affaire. Atari 800 XL + magnéto XC 2 + joy. + tab. graphique + 20 jeux K7 originaux (Lead. Board). Le tout ou séparé : 2 200 F à débattre. TBE. Urgent. **Olivier VENDEL, 15, rue de Mâcon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.12.55.**

Vends pour Atari ST Hard pour réaliser vos rêves : sauvegarder vos prog. **Bruno JOONNEKIN, 1, rue des Martyrs, 94110 Arcueil. Tél. : 45.89.24.67.**



Vends lecteur K7 1010, 300 F et nombreux logiciels bas prix pour Atari 800 XL-130 XE. Liste contre timbre, réponse assurée. **Jean GHOMRI, 4, rue Guy-Guilloteau, Appt 6, 79000 Niort. Tél. : 49.24.68.11.**

Vends pupitres de jeux pour micro-ordinateur prise joystick norme Atari. Qualité rencontrée sur les jeux vidéo. **Laurent VIMAL, 65, rue des Mirandelles, 79000 Niort. Tél. : 49.28.19.56.**

Vends Atari 130 XE + lecteur K7 + 40 jeux + adap. antenne + manette pour 1 800 F. **Lionel DURAN, rue des Pommiers, 61250 Daminy. Tél. : 33.28.14.81.**

Vends ou échange jeux pour Atari 520 ST. **Jean-Christophe CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens. Tél. : 22.43.46.77 (après 19 h).**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + log. (30 disq. et 7 K7) + boîte de rangement. Prix : 3 000 F. Vente séparée possible ; TBE (Music Studio). **Willy BLAIN, Ecole Jean-Jazy, 02500 Hirson.**

Vends pour Atari 600/800 XL, 28 K7 jeux de 50 à 100 F l'unité (Pole Position, Fort Apoc., Raid over Moscou, Pac Man, Pit. 2, Resc. on Frac., Bal Bla. **Stéphane KARCHER, 18, rue de Verdun, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.20.38.32.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + lecteur de cassette XC 12 + cassette de jeux + dernières nouveautés sur disq. + cartouches + livres + tablette tactile : 3 500 F. **Frédéric LAURENT, 28, avenue François-Adam, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.32.49.**

Vends pour 800 XL/130 XE nombreux jeux en disquettes + jeux pour 100 F et nombreux jeux en cassettes, 4 jeux 60 F. **STEPHANE. Tél. : 48.46.00.36 (entre 19 h et 21 h).**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + imprimante 1029 + tabl. tactile + câblage Pal/Péritel + nombreux logiciels (Hacker, Solo Flight...) : 3 000 F. **Robert MARTIN, 27, rue Léckuse, 75017 Paris. Tél : 42.93.04.81.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 + lect. disq. + nombreux jeux + 4 cassettes pour apprendre à programmer + tablette tactile. Le tout : 3 000 F, à débattre. **Laurent MARCHAND, 224, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 42.26.06.07.**

Vends Atari 800 XL + 1010 avec de nombreux jeux (Hand-Ball, Hicker, etc.), 1 400 F à débattre. **Wilhem SAMANA. Tél. : 39.90.51.04.**

Stop affaire : liquidation de mes logiciels pour Atari 130 XE. Nombreux programmes jeux et utilitaires. Entre 20 et 50 F pièce. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.21.45.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 XC 12 + 6 cartouches + 2 manettes + tablette tactile + prise Péritel pour 3 500 F + 11 K7 de jeux. **MECANORGANE, 165, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 43.73.80.34.**

Vends Atari 130 XE : 600 F + cassettes de jeu. Prix à débattre. **Patrick HUREAU, 4, rue de la Méditerranée, 92160 Antony. Tél. : 46.68.20.67.**

Possesseur Atari 520 ST vends K7 originales à bas prix (XL), Paddles (neufs) 130 F, joystick Atari (import US) à télécommande (portée 10 m) 300 F. **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 601000 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Vends jeux K7 Atari XL/XE, joystick Hit-Bit JS-55, Laser 200 + extensios + jeux. Prix très bas. Cherche contacts pour Atari ST dans ma région. **Philippe JOVET, 70, avenue des Templiers, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.97.60.41.**

Vends pour Atari XL/XE nombreux programmes sur K7. Recherche une imprimante A 1029 pour moins de 1 000 F. **Philippe FRANCK, 22, Jardin des Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de cassettes XC 12 + interface + 22 logiciels et 2 cartouches + 2 livres spéciaux + transformateur interface : 2 100 F. **Xavier GODET, 85, avenue Raoul-Dofy, bloc C, 06200 Nice. Tél. : 93.83.70.99 (après 18 h).**

Vends lecteur disq. 1050, nombreux jeux 1 200 F. Echange jeux en K7 pour 800 XL. Cherche nouveautés en K7. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.95.29.**

Vends pour 800 XL, drive 1050 (08-85) + jeux (Beach Head, Silent Service, The Eidelon) + 9 disq. vierges, sous garantie TBE. Prix : 1 800 F, à débattre. **Philippe MOLZA, 15, rue des Charmes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.35.35 (après 18 h).**

Vends 810 Chip Atari + archivier + logiciel : 2 000 F ; logiciels : 10 F par disquette ; adaptateur Pal-Péritel ; livres. **Frédéric ou Michel FERLA, 20, avenue Toussaint-Samat, 73009 Marseille. Tél : 91.40.28.07.**

Atari XE : vends ou échange jeu, 15 K7 : Silent Service, Handball, Eidolon, Koronis, Hacker, Racingoes, Zorro, Lode Runner, 3D, etc. Prix modique. **Xavier LAZARUS, 66, allée des Fauvettes, 60230 Chambly. Tél. : 30.34.93.27.**

Vends ou échange jeux en disq. sur Atari 800 XL/130 XE et autres jeux en K7. Achète aussi Ultima IV. Contacter : **Stéphane BOURLES, 21A, rue Paul-Pade, 92140 Clamart. Tél. : 46.45.70.86.**

Affaire : vends 800 XL + drive 1050 + 1010 + tabl. tactile + livres + péritel + nombreux jeux et programmes. Le tout : 3 000 F. **Emmanuel GUERIN, 3, rue Pasteur, 77900 Chelles. Tél : 64.21.19.80.**

Vends nombreux logiciels pour Atari 800 XL, 130 XE sur K7 et disq., ex. : Free, Hatker, Rembrant, Synfile, Karateka... Entre 30 et 50 F ! **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Vends 810 + Cheap, interface Happy/Archiver USA pour drive 1050, disquettes. Cherche câble imprimante entre Star et XL. **Jérôme PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.71.27.11.**

Affaire : vends 800 XL + drive 1050 + moniteur couleur + jeux sur disquettes. Le tout : 5 000 F, en cadeau magnétophone XC 12. **Eliette CABAS, 04530 La Condamine. Tél. : 92.84.32.44 (entre 17 h 30 et 19 h).**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 1010 + imprimante 1027 + 1020 + Atari 810, drive chipé + 10 cartouches + programmes + TV CIR. **Franck DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 42.83.42.18.**

Vends Atari 2600 + 20 K7 + Paddles au prix extraordinaire de 1 990 F ! **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 h).**

Atari 800 XL + drive 1050 + nombreux programmes + notices, 1 800 F ou 2 500 F avec Happy System ; vends cartouche tennis, Pac-Man. **Jean-Jacques CONNANGLE, 7, impasse de la Thève, 60560 Montgresin. Tél. : 44.60.63.21.**

Vends 2 K7 Atari River Raid + Dropzone + Last V8 gratuit (K7 originales). Faire offre. Cherche programmes sur 520. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé. Tél. : 43.45.45.15.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 1010 + imprimante 1020 graphique + nombreux logiciels sur disk et K7 + livres. Prix à débattre. **Christophe DESSAGNES, Clavières, 74330 Poisy.**

Vends Atari 800 XL + drive + programmes + livres + adresses utiles + revues : 2 000 F (à débattre). Echange nombreux programmes pour 800 XL à prix très bas. **Benjamin RYZMAN, 36, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.38.27.55.**

Vends Atari 800 XL (Pal) + interface + drive 1050 + lecteur K7 1010 + joysticks + nombreux logiciels + TV couleur mars 86 Schneider. Le tout : 5 000 F environ. **Pierre GUERN, Les Chaperons 1, Bât. 8, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : 64.05.68.97.**

Vends ou échange programmes pour Atari 20 F pièce (Ninja, Solo Flight 2, Seed King, Leader Beard, Fligh Night, Music Studio, ext...) disq., K7. **Nicolas PISTRE, 48, avenue de Calcomier, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.59.44.**

Vends sur Atari XL/XE : jeux disk et cassettes bas prix et échange ou vends cartouches vidéopac TBE. Liste sur demande. Réponse assurée. **Arnaud BECUWE, 95, route nationale Dury, 80480 Saleux. Tél : 22.89.54.71.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 1020 + tablette graphique + 5 livres + nombreux logiciels. Le tout : 2 500 F. **Charles BLONDEL, 120, route d'Elbeuf, 78470 Freneuse. Tél : 35.77.56.80.**

Affaire ! Vends Atari 800 XL + magnéto + moniteur monochrome + env. 37 logiciels (Zorro) Starfighter + Spy, Goonies, Boulder...) : 2 200 F. **Yvan MORIN, Saint-Just-de-Clair, 38680 Pont-en-Royans. Tél. : 76.64.40.43 (le soir).**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + 30 jeux + joystick + livres. Le tout : 2 900 F. **Jacques ESTIENNE, 7, boulevard Madeleine-Remusat, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.05.74.**

Vends drive Atari 1050 + disks avec programmes (FS2, Leader B., etc.) et une imprimante 1027 Q. courrier + T. de T. + utls. Faire offre. **Julien MINOIS, 29, parc Morambeau, 71670 Le Brevil. Tél. : 85.55.11.41.**

Vends Atari 800 + drive 1050 + très nombreux jeux + fournitures + livres en très bon état. Le tout : 5 000 F. **Alain GUYOT, 5, allée de la Petite-Branchoire, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.50.11 (entre 14 h et 17 h 30).**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + magneto 1010 + 65 logiciels (sur disque) + 20 logiciels sur K7. Le tout : 2 000 F. **Lionel EVANO, 23, rue M.-Berthelot, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.70.15.**

Vends Atari 130 XE + lecteur de K7 XC 12 + 40 jeux + joystick + adap. ant. pour 1 600 F. **Lionel DURAN, 9, rue Claude-Bernard, 61000 Alençon. Tél. : 33.28.14.81.**

Vends Atari 130 XE + moniteur vert + lecteur disquettes + lecteur K7 + documents + nombreux jeux + 2 manettes. Le tout avec emballage pour 2 900 F. **Christophe NIGAUD, 59, rue Henri-Brisson, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.94.15.**

Vends pour Atari ST : Super Huey et Super Tennis : 1 200 F pièce (neufs d'origine). **Gilles PILATO, 21, rue de Conflans, 94220 Charenton. Tél. : 43.68.66.33.**

Vends CBS + Adapt. Atari + 1 joystick + 9 cassettes. Prix 600 F. **Arnaud CHOLLET, 22, rue Lalo, 75116 Paris. Tél. : 45.00.47.57 (pas après 20 h).**

Vends ou échange contre drive Atari magn. K7 TBE + 210 jeux. Echange jeu K7. Si trouve drive, donnerai adresse pour éch. K7 à autre échangeur K7, même si drive abîmé BE marche. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + nombreux logiciels + notices + interface Pal/Péritel + Péritel/Antenne, pour toutes TV. Urgent. 3 500 F + aide si achat. **Ronald VAN ASSCHE, 18, rue de la Cherrasse, 77720 Yvernailles.**

Vends Atari 800 XL + moniteur monochrome + lecteur de disq. + lecteur de K7 + logiciels + joysticks + paddle + livres + revues. Le tout pour 2 500 F. **Damien JALLON, 32, Rue de Coumiers, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.71.21.38.**

Vends pour Atari ST Hacker II et Jewel of Darknest 200 F chacun. Echange Degas contre Silent Service ou autre jeu. **Laurent VATERKOWSKI, mas Agude za Estagnou, 66110 Amélie-les-Bains. Tél. : 68.39.27.80 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + Péritel 500 F, 10 disquettes jeux originaux (Zorro, Ballblazer, Goonies, Ghostbusters, Summer Gades, Eidolon...) 500 F. **Pascal BEDOU, 64480 Jatxou. Tél. : 59.93.00.80.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur de K7 1010 + logiciels + notices français + joystick + livres. Le tout (TBE) : 2 700 F à débattre. Merci d'avance. **Emmanuel LESTIENNE, 21, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : 43.25.74.49.**

Vends Atari 130 XE + 1541 + 1010, 2 500 F + nombreux programmes sur disk + programmes K7 sur CBM 64. **Alexandre LEROUX, 5, place Ferdinand-Million, 73200 Albertville. Tél. : 79.37.13.26.**

Atari XL et ST stop ! Vends logiciels à prix très bas (Eden Blue, Vip, Skyfox..., etc.) **Eric ABELLO, 5, rue Montaigne, 47000 Agen. Tél. : 53.96.86.85.**

Vends Atari 600 XL + ext. 64 Ko + drive 1050 + 14 disks de jeu + branchement Péritel. Prix ensemble : 1 300 F. **Jacques DEVROC, 14, rue de la Huppe, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.25.70.**

Vends Atari 520 ST (Tos en ROM, drive séparé) + Quickshot 2 + 50 disks (Star Glider, Super Cycle, World Games) cause double emploi : 4 500 F (à débattre). **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends Atari 600 XL + tab. tact. + Star Raiders + Donkey Kong (cart.) + 1 joystick : 1 000 F. Vends 800 XL + magnéto 1010 + K7 (Spy 2, Mercenary 1 et 2, Rescue, Hacker...). **Gerald LECAILLIER, 35, rue Miln, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.12.80 (après 18 h).**

Vends Atari 1040 STF parfait état (oct. 86). Prix : 6 700 F. **Robert FRANCHI. Tél. : 30.35.82.85 (à partir de 19 h).**

Stop ! Vends Atari 800 XL + lect. K7 + jeux (Goonies, Theatre-Europe F15, Stike, Eagle...) moins d'un an, le tout pour 900 F seulement ! Vite... **Loïc VECHE, 20, rue René-Gaire, 88000 Deyvillers. Tél. : 29.34.47.96.**

Vends ou échange logiciels Atari 800 XL, bas prix, nombreux titres. **Lionel MAILLARD, 71, avenue Jean-Jaurès, 80480 Salouël. Tél. : 22.89.55.06.**

Vends Atari 810 + Chip 2 300 F + tablette tact. 400 F + Atari texte original (K) 500 F + Basic micros II (K) original 400 F + Atari 1010 300 F + cours bas 123 150 F. **TOULIS, La Drouillinière, Saint-Pierre-de-Mailloc, 14290 Orbec. Tél. : 31.62.88.62.**

Vends Atari 520 STF prix intéressant, 30 disquettes de jeux 500 F, Super Cycle, Starglider, Turbo Rex, Warzonne Simulateur 2 ext. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Vends Atari 130 XE + 810 Chip + 1050 Happy + A850 + livres + tablette + cordon imprimante + disks. Le tout non séparé : 10 000 F + emb. origine. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Coudriettes, 78990 Alincourt. Tél. : 30.62.75.37.**

Vends Atari 800 XL + imprimante 4 couleurs 1020 + livres et docs. Le tout 800 F. Vente séparée possible, port en sus. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, 62400 Fouquières-les-Béthune.**

Vends ou échange jeux sur 520 ST. Possède les Passagers du Vent, Eden Blues, International Karate, Karate Kidz, The Pawn, Macadam Bumper, Strike Force Harrier, Flight Simulator 2, Mean 18 (50 jeux en tout dont importation) originaux. Vends aussi Amstrad CPC 464 + jeux + manette pro 500. **Michel HECQUET, 10, place Savorgnan de Brazza, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.00.33.**

Vends 810 + Cheap, interface Happy/Archiver U.S.A. pour drive 1050, disquettes. Cherche câble imprimante entre Star et XL. **Jérôme PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.71.27.11.**

Vends Atari 130 XE t.b.é. + emballage + drive 1050 + synthèse voc. + jeux (Flight sim. II, Sargon III, Free, V8, Ninja...). Prix massacré. **Jérôme THIERRY, 1, rue de la Station, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.60.10.96.**

C.B.S.

Affaire ! Vends CBS + 4 jeux. **Laurent DUFOUR, 95570 Moiselles. Tél. : 39.91.30.10.**

CBS. Colecovision vends cartouches : Pitstop, Tarzan, B.C. Quest, Smurf... Prix : 100 F pièce. Vends aussi bloc alimentation et adaptation Péritel/antenne. **Gilles BEYER, lotissement « Les Chênes », 29110 Concarneau. Tél. : 98.97.81.01.**

Vends Adam CBS + console + imprimante + lecteur de disquettes + module tdurbo + adaptateur multi K7 + 6 cartouches + 4 K7 + carte de club Adam. Prix : 5 000 F. **Cyril DUQUENNE, 17, rue des Abondances, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.79.52.**

Vends CBS + D. Kong + JR + Q * Bert + turbo + module. Prix dérisoires, à débattre. Cherche CDC 464 ou 6128. Urgent. **Richard RIVAULT, 25, avenue Georges Clemenceau. 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.76.05.**

Vends CBS Coleco + 7 K7 (Tutankham, Fathom, Decathlon, Donkey Kong Junior, Mouse Trap, Donkey Kong, Schroumpf. Prix : le tout 1 000 F, pas de vente séparé. **LE COMPTE, Porte des Lilas, Tél. : 43.61.48.82 (après 20 h).**

Vends CBS Colecovision + module de pilotage + sup. controllers + 15 K7 (Turbo, Dkukes, Rocky, Front Line, Tarzan, Football US, etc.). Prix : 2 300 F. **Olivier PAIRAULT, 52, rue de Charonne, 75011 Paris. Tél. : 43.55.75.14.**

Vends K7 CBS (Popey, Pitfall II, Choplifter, Space Fury, Lady Bug, Gorf, Frogger), prix : 150 F pièce + Tarzan : 200 F + Donkey Kong : 100 F. **Bruno ZILBER, 6, résidence du Village, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.90.63.08.**

COMMODORE

Vends programmes C 64 : Zaxxon, Tool Extra, Tool Raid over Moscow, Combat Lynx, Wintergames, Summergames, Skyfox, Revs Commando, etc. (K7/D) originaux. **Thierry FRAYSSINET, 42, rue d'Ouradour-sur-Glane, 75015 Paris. Tél. : 45.54.58.64 (après 19 h).**

Vends C 64 Péritel + 1541 + disquettes (toutes nouveautés : jeux, utilitaires) + Power Cartridge + Floppy n° 1 au 5. Prix : 4 000 F (à discuter). **Olivier MICHELET, 1, allée Daubenton, 91230 Montgeron. Tél. : 69.40.18.70.**

Vends C 64 + moniteur + jeux (10) + livres. Prix : 3 500 F. **Delphione FACON, 5, rue Albert-Dhalenne, 93400 ST-Ouen. Tél. : 42.54.59.94.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + livres + joystick + nombreux logiciels. Le tout : 3 000 F (5 000 F avec TV couleur). Imprimante MPS 801 : 900 F. **Hugues MELLANGER, 23, rue du Gouvernement-Saint-Hubert, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : 34.84.88.58.**

Vends K7 pour C 64 : Zorro, Super Zaxxon, Pitshop 2, Time Tunnel, Solo Flight, Little Comp., Commando. Prix : 50 à 60 F la K7. **Luc LEROY, 8, rue G.-Charpentier, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.04.83.**

Vends lecteur de disquette 1541 new look pour 6 64 ou C 128 + 3 disquettes : 2 000 F, neuf encore 3 mois de garantie. Possibilité de payer en 2 fois. **Antoine PAULMIER, 27, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 54.67.36.24.**

Vends C 64 PAL + int. Péritel + lect. K7 + nbx jeux + livres (t.b.é.) : 1 400 F. Cherche contacts et programmes pour Atari 520 ST. **Guillaume CHALME, 30, rue de Montreux, 91140 Villebon/Yvette. Tél. : 60.14.63.03.**

Vends C 64 + 1541 + 2 joysticks disquettes de jeux année 86. Prix : 2 500 F. **Jean-Luc BIDET, 72, rue Camille-Pelletan, bât. 60, appt 2093, 93 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.22.21.**

Vends pour C 64 nombreuses nouveautés en K7 (Gauntlet, Fist, Breakthru, etc.). Cherche Power cart. à 250 F. **Christophe TAILLEFER, cour de la Mairie de Ribemont, 02240 Ribemont.**

Vends CBM 64 + écran N/B + 1541 + K7 + utilitaires (Datamat Simon Turbo) + jeux (Summer Games Rambo Flight Simulator 2) + livres. Prix : 5 500 F. **Jean-Marc POIRAUDEAU, 16, rue Charlie-Chaplin, 21000 Dijon. Tél. : 80.30.97.07.**

Vends ou échange jeux C 64 dernières nouveautés à petit prix (disq. uniquement). **Sylvain AMBERG, 116, cité Bellevue, 57700 Hayange. Tél. : 82.84.61.58 (après 18 h).**

Vends C 128 D + mon. 190 + joystick + nbx jeux et util. + livres + doc. + cadeaux. Le tout garanti 8 mois. Prix très intéressant. Urgent. **Christophe PIGEAUD, Rés. du Fort du Chay, bd Carnot, 17200 Royan. Tél. : 16.39.83.81.**

Vends CBM 64 Sécam + 1541 + livres + disquettes de jeux + boîtes (bon état), pour 2 200 F. **Frank BITOUN, 21, rue Alain de Rothschild-Chamant, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.30.37.**

Vends ou échange jeux news pour C 64. **Émeric BERTIN, route de Neuville, 55800 Revigny. Tél : 29.70.58.64.**

Vends C 64 + lecteur cassette + nbx jeux + joystick (version PAL) : 2 000 F (seulemetn dans le Calvados). **Michel COULON, 6, place de l'Eglise, 24760 Bretteville-sur-Odon. Tél. : 31.74.01.34.**

Vends magnéto à K7 universel : 160 F K7 pour C 64 : Wing Commander : 20 F. Pour Oric : Defender Force : 40 F, A View To AKILL : 50 F. Pour ZX 81 : 2 K7 : 30 F. **Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp de Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

Vends CBM 64 + 2 magnétos + joystick + Power Cartridge + originaux + env. nbx jeux et util. (Xevious, Terra Cresta, Ikari,...) + doc. (3-86). Le tout : 3 300 F. **Jérôme BUGARA, 335, Lorraine, entrée J.-Kellermann, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.56.51.33.**

Commodore 64 + lect. K7 + lect. 1541 + moniteur vert + 2 manettes jeux + 5 livres + revues + nbx progs + haut-parleur. Le tout : 4 300 F. **Laurent DESQUIREZ, 11, bd Edgar-Quinet, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.74.41 (entre 18 et 22 h).**

Affaire : vends ou échange jeux sur Commodore 64 sur disquette uniquement : Green Beret, Flight Simulator II et beaucoup d'autres. **Renau DIEFFENTHALER, 12, rue de la Forêt, 67260 Siltmeim. Tél. : 87.98.11.52.**

Vends C 64/128 moniteur couleur 1901 HR, garanti 1 an, prix : 2 500 F neuf avec emballage. Vends prgs C 64. Contactez-moi. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends News pour C 64/128 sur disq. à bas prix. Possède : America Cup, Terracresta, Indolor Sports, Howard The Duck, Starglider... et autres. **Gilles GRÉGOIRE, 18, rue Tour Charles-Quint, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.63.47.49.**

Vends Demos Graphiques sur C 64 + tous genres : Digits, BD, Photos. **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Commodore 64 + Péritel + 2 poignées + lecteur de disquettes + boîte de rangement + nbx jeux + disquettes bon état. Prix : 3 200 F. **LABORIE. Tél. : 42.60.33.00 poste 4544 ou 4172 (heures de bureau).**

Vends ou échange nbx jeux sur CBM 64/128 uniquement sur disq., recherche nouveautés sur région parisienne ou autre. **Raphaël HOISMAN, 2 avenue de la Jonchère, 92420 Valcresson. Tél. : 47.41.13.29.**

Vends C 64 + 1530 + 50 logiciels (Silent Service, Cauldron 182, Antiriad Fistz, Konami, Coin Hit, etc.) + dizaine de livres programmés. Le tout : 3 000 F. **Jean-Patrice BACCHIS, Lôt. Les Amandiers, quartier Guérin, 83140 Six Fours. Tél. : 94.07.52.71.**

Vends C 64 + lecteur K7 + lecteur 1541 + 2 joysticks + livres + nbx prgs K7 et disq. + manuels + Péritel + formation Basic tome 1 et K7. Prix : 4 300 F. **Bruno PIQUIN, Le Bois d'Argent, 44880 Sautron. Tél. : 40.94.81.22.**

Vends moniteur couleur 40/80 col. Commodore 1901 (août 86) : 1 300 F. **Christophe PORTAL, 125, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.45.62.59.**

1 500 F ! Commodore 64 + lecteur de K7 + Péritel + joystick + 15 jeux (tous originaux) + logiciels + livres d'initiation (le tout en excellent état). **Jérôme VOGL, 7, rue Nicolas-Houël, 75005 Paris. Tél. : 45.35.27.27.**

Vends Commdore 128 D + lecteur K7 (1530) + nbx livres + nbx jeux peu servi. Garanti 8 mois. Prix : 7 000 F. **David BARBIER. Tél. : 69.48.87.78.**

Vends ou échange pour C 64 nouveautés à très bas prix (Dragon's Lair 2, Dandy, Xeno, Gauntlet, Alien 2, Cobra, Terra Cresta). **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

C 64 avec module incorporé permet de charger 200 blocks en 15 sec. (drive 1541) : 1 100 F frais de port inclu. Module : Super Pic : 250 F, Dela : 200 F. **Raymond GASSER, 15, rue Maréchal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.43.14.**

Stop ! Vends Commodore 64 Pal avec lecteur K7 + nbx jeux, deux manettes + livres sur CBM + cartouche + cordon Péritel tout en t.b.é. pour : 1 700 F. **Tél. : 46.66.85.75 ou 46.68.55.51.**

Vends Commodore 128 avec lecteur de cassette prise Péritel, joystick, 8 jeux. Achat mai 86, prix : 2 950 F. **David SITBON, 40, rue Piat, 75020 Paris. Tél. : 43.58.31.14 (à partir de 18 h).**

Vends pour C 64/128, imprimante Commodore MPS 803 : 1 000 F, livres sur le C 64 ; moitié de leur valeur. A saisir ! ! ! **Olivier SOULESTIN, 45, rés. Louis-Babin, 91290 St-Germain-les-Arpajon. Tél. : 66.83.32.85.**

Vends C 64 + lecteur de disquette 1541 neuf (87) + lecteur K7 + moniteur vert + nbx livres + 10 jeux. Prix : 3 000 F. Urgent ! **Jérôme DUVIVIER, 12, avenue de Laumière, 75019 Paris. Tél. : 46.07.42.40.**

Vends C 64 + lecteur K7 + 10 jeux + autoformation au Basic + Péritel + livre + joystick. Prix : 2 000 F. **Stéphane ROUXEL, 16, avenue de la Plaine, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : 30.56.12.54.**

Vends C 128 état neuf + lecteur K7 + tous cordons + joystick + bons jeux (soft) + manuels : 2 500 F. **François DEPAYRAS, 186, avenue du Général-Leclerc, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.28.85.11.**

Affaire ! Vends C 128 complet + disq. jeux et utilitaires + 1 joystick + 80 herdogiciels et 2 livres sur C 64 : 4 200 F. **J.-Christophe GARBY, 140, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.56.39.**

Vends jeux pour C 64 en K7 : Paperdoy, Space Harrier, etc. Echange jeux contre Power Cartridge. **Fabrice CARY. Tél. : 42.08.35.15.**

Vends C 128 D (02-86) + imprimante MPS 803 (09-86) + nbx softs disqs (jeux, util. 128, etc.) + joystick + div. Le tout en parfait état : 6 500 F. **Bruno SUBTIL, 80, avenue Lefebvre, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.44.92.**

Vends C 64 + lecteur disq. + lecteur K7 + imprimante MPS 803 + moniteur + Voice Master + nbx jeux + livres. Prix : 8 000 F (à débattre). **Grégory MAZZETTI, 59, chemin de Saint-Jean, 13190 Allauch. Tél. : 91.05.18.13.**

Vends C 64 + 1541 + très nombreux logiciels sur disq. (The Pawn, Fist II, Marble Madness,...) + livres + doc. : 6 500 F. **Xavier RAME, 17-22 Vieil-Castel, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.07.13.**

Vends nombreuses K7 récentes pour Commodore 64 ou 128. Tous les jeux sont originaux : 30 à 60 F chaque. **Hamio AFSHARIEH, 15, rue Raynouard, 75016 Paris. Tél. : 46.47.63.57.**

Vends Commodore 128 + lecteur disq. + moniteur couleur 40/80 col. + imprimante + logiciels. Le tout dans emballage d'origine en t.b.é. : 7 800 F. **Younes OUAJID, 17, rue Paul-Langevin, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.23.35.58.**

Vends jeux pour C 64 sur disq. (W. of the Tiger, L. Board, Super Cycle, Dragons Lair, Cauldron 2, Green Beret, Infiltrator...), petits prix. **Jean-Philippe CANDELA, 27, rue du Puit-Toutain-Mesnil-Esnard, 76240 Rouen. Tél. : 35.80.19.57.**

Urgent ! Vends moniteur couleur t.b.é., bonne qualité : 1 190 F pour Commodore 64/128. **Nicolas GIRAUD, 35, rue Ampère, 94400 Vitry. Tél. : 46.81.19.18.**

Vends jeux News pour C 64, disq. **Émeric BERTIN, route de Neuville, 55800 Revigny. Tél. : 29.70.58.64.**

Vends originaux sur K7 1942 et Scooby-Doo pour Commodore 64. **Emmanuel QUÉRU, 4, rue des Dragées la Boissière, 61000 Alençon. Tél. : 33.28.74.54.**

Vends pour CBM 64 (disq. ou K7), jeux et util. récents : 50 F le programme. Liste sur demande. Réponse assurée. **Fabien DELOEIL, « Les Courtils », rue du Bois Joli Montcy-Notre-Dame, 08000 Charleville-Mézière. Tél. : 24.56.03.02.**

Vends CBM 64 + 1541 + lect. K7 + 70 originaux (prgs récents) + livres + joystick + Péritel + câble ant. Le tout : 6 500 F. **Avi DRAY, C.-H. Wallon, rue des Martyrs, 74400 Annely-le-Vaux. Tél. : 50.66.09.60.**

Vends pour C 64 très nbx prgs de qualité et récents (sur disq. ou K7), à prix super compétitifs. **Laurent COHONNER, 12, rue de la Boissière, 27180 Saint-Sébastien-de-Morsent. Tél. : 32.31.23.00 (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 + moniteur coul. 1702 + MPS 803 + lect. K7 + 2 joysticks, Vico + Geos + Power Cart. + prgs (jeux récents, utilit., langages...). Prix : 6 000 F, à débattre. **Olivier BENOÎT, 145, avenue de Versailles, 75016 Paris. Tél. : 46.47.85.42 (week-end).**

Vends Commodore 64 + drive 1541 et 1530 + jeux sur disq. + 10 K7 + 1 joystick. Le tout : 3 500 F. **Thibault PERCIE DU SERT, 17, rue Guy-Moquet, 78350 les Loges-en-Josas. Tél. : 39.56.31.10.**

Cherche logic. Apple/164. Vends 12 K7 CBS + Turbo + adapt : 750 F. Logic. C 64 en K7/Disq. Poss. logic. C 64 récents (1942 ; Infiltrator...). **Nicolas REBEYROLE, 34, rue de la Vialoube, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.44.01 (après 18 h).**

Vends C 64 Péritel + lecteur K7 + nbx jeux. Prix : 1 500 F. **Paul GUYARD, 1, square Zéphirin-Carmelinat, 91000 Evry. Tél. : 69.20.96.35 (heures de bureau).**

Vends ou échange nbx logiciels pour C 64 : Kung-Fu, Master, Paper Boy, Transformers, The Pawn, Antiriad, 1942, Druid (disquettes). **Frédéric HADDAD, 14, avenue Foch, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.65.76.62.**

Vends K7 pour CBM 64 V.O. avec notice : Cauldron 2, Tour de France, Leader Board, Shadow Fire, Dambuster, Winter Games, Summer Games 2 : 50 F/K7, l'ensemble : 300 F. **Freddy FLORET, 6, rue des Troenes-Ecques, 62129 Therouanne. Tél. : 21.95.08.40.**

Vends ou échange jeux pour CBM 64 en disq. (The Great, Escape, Cobra, Top Gun, Dandy, Aliens, Magmax, World Games, Bom Jack III...). Réponse assurée. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura Cosnes, 54400 Longwy.**

Vends ou échange jeux pour CBM 64 et recherche nouveautés et astuces (disquette seulement). Envoyez aussi vos listes. Réponse assurée ! ! ! **Pierre VINCENT, 5, rue des Noyers, 54136 Bouxières-aux-Dames.**

Vends Commodore 64 + moniteur couleur + lecteur K7 + lect. disq. + 2 manettes jeux + livres + jeux + cours Basic, valeur : 11 000 F, vendu : 5 000 F. **André DIDIER, 13, rue des Caquettes Amigny-Rouy, 02700 Tergnier. Tél. : 23.39.50.66.**

Vends pour C 64/128 originaux K7 : Scarabaeus, Scuba Dives, Stealth, Motor Mania, Road Race : 35 F l'un, 120 F les 5, et Vidéopac + 3 jeux + 2 manettes : 300 F. **Frédéric TOURNAY, 18, rue de Bellevue-Neulliac, 56300 Pontivy. Tél. : 97.39.61.17.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + imprim. MPS 803 + joystick + access. + livres, revues + nbx jeux et util. orig. (Virg Senior, Datamat, Ultima, Skyfox, etc.) : 4 500 F. **Chantal LEBLANC. Tél. : 47.84.54.32.**

Vends pour Commodore K7 de jeux (Winter Games, Summer Game et V). Recherche traduction en français d'Elite et de Game Nakes. **Alexandre MAGNIEZ, 15 bis, boulevard Joffre, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.15.95 (après 18 h).**

Pour C 64, vends (30 F) ou échange prgs pour disques. **Nuno COLCHETE, 26, rue Pierre-Sémard, 75009 Paris. Tél. : 42.81.20.99.**

Vends CBM 128 + adaptateur + livres : 320 of, 1571 + jeux + manette dont 60 disq. : 3 500 F. Le tout : 600 F, de préférence dans le Var. **Hervé CUNTZ, 20, avenue de la Sablière la Bergerie, 83400 Hyères. Tél. : 94.58.01.71.**

Vends logiciels C 64 (K7), nbx titres. Réponse assurée. **Alain JONQUET, 140, rue Francon, 33260 La Teste.**

Vends C 128 D avec 1571 intégré + interface Péritel + joystick + revues + doc. + prgs. Prix : 6 000 F (valeur réelle avc prgs originaux : 10 000 F). **Stéphane IGOUNET, route de la Boissière Saint-Quentin-la-Poterie, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.69.49.**

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + nbx logiciels + joystick + cartouche + cordon TV Péritel. Le tout prêt à l'emploi : 3 000 F. **Thierry. Tél. : 48.31.10.38.**

Vends C 128 + 10 disquettes. Prix : 2 000 F, cause double emploi. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + modem digitelec + poignée jeux + simulateurs de vol, Flight simulateur, Jet Mercenary, Revs, etc. disq. Prix : 3 000 F. **Thierry LE POGAM, 6, allée du Mail, 78340 les Clayes-sous-Bois. Tél. : 30.55.71.31.**

Vends Commodore 128 + lecteur 1541 + 2 joysticks + livres + revues + nbx jeux. Le tout : 3 500 F (pas de vente séparée). **Pascal GÉRARD, 6, rue Delesse, 57000 Metz. Tél. : 87.63.70.97.**

Vends Commodore 128 + lecteur K7 + télévision couleur + nbx jeux ! Le tout garanti et en t.b.é. ! Prix : 6 000 F. A débattre. **Régis RITER, 31, rue de Nancy, 54800 Conflans-en-Jarnisy. Tél. : 82.33.54.24.**

Commodore 128 + lecteur de disquettes, 1571 + magnéto + cartouche Epyx Fast-Load + livres + très très nbx prgs : 5 500 F. **Tél. : 43.85.82.21.**

Vends CBM 128 D + moniteur couleur 1901 + joystick + disquettes de prgs dont tous les Tilt d'Or 86 + nouveautés + 3 livres sur 128 + chargeur rapide. Prix : 7 000 F. **Bomnuck PHAM, 5, rue du 8 Mai 1945, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.55.05.**

C 64 : vends jeux et util. (petits prix, beaucoup de nouveautés), disq. ou K7, ex. : Geos, 1942, Antiriad, World Games. **David OMBREUX, 11, rue des Roses Kunheim, 68320 Muntzenheim. Tél. : 89.47.48.85.**

Vends Commodore 64 + lecteur de K7 + moniteur couleur + Simon's Basic et Tool, et 98 jeux supers : 3 990 F au lieu de : 8 500 F. **Hervé DEGRAND, 10, villa Saint-Symphorien, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.19.37.**

Vends CBM 64 Pal + housse 64 + lecteur K7 + jeux + joystick + manuel français sur 64. Prix : 2 200 F à débattre. **Philippe LESCURE, 79, rue des Rossays, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.05.97.88.**

Vends pour C 64/128 originaux sur K7 : 60 F sauf 1 : 80 F (Elite), disq. : 80 F. Pour recevoir liste écrire. **Marie-Christine GAVINET, 112 bis, rue la Blanqui, 93140 Bondy.**

Vends C 64 RVB avec moniteur monochrome, lecteur de K7, 50 jeux + 2 joysticks + jeux utilitaires et disq. + super ordinateur. Prix : 4 500 F. **Jérôme QUETARD, 55, rue Henri-Richaume, bât. 62, 78380 Montesson. Tél. : 39.52.51.23.**

Vends CBM 64 + 1541 + lecteur K7 + PW Cartridge + nbx jeux dont des nouveautés + Game Killer + le Commodore encore garantie 1 an. Pour le prix de : 4 300 F. **Guillaume VAN HECKE, 7, rue du Terrage, bât. J 2, 75010 Paris. Tél. : 42.40.82.87.**



Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + 2 joysticks + prgs + livre, frais de port gratuit. Le tout : 4 500 F !! A débattre. **Guillaume KLUGHERTZ, 12, rue du Cardinal Rohani, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.01.64.**

Stop ! Vends C 128 + 1571 + joystick + doc. + livres + nbx softs + disq. Le tout dans emballage d'origine et en t.b.é. pour seulement : 5 000 F. **Charles-Henri HALLARN. Tél. : 49.54.40.10.**

Vends C 64 + interface Péritel + lect. K7 + joysticks + livres + jeux (40). Prix : 2 000 F. Vends Atari 2600 sans joystick : 300 F + Space Invaders + moniteur mono + câble : 100 F. **Johan PROF CHET, La Sanine bât. J 1, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.35.23.**

Vends K7 pour CBM 64 (5 pour 200 F), adaptateur Pal-Péritel et console CBS (cartouches, module Turbo et adaptateur pour autre console). **Cyril BARTHÉLÉMY, cité des Provinces, bât. Savoie, entrée 8, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.**

Vends CBM 128 + mon. Philips vert + 1541 + magnéto + joyst. : 4 000 F. 50 jeux et util., disq. et K7 64/128 avec notice d'orig., au choix + livres. **Jean-Claude MASSOT, 15, avenue du Général-Leclerc, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.01.33.**

Vends C 64 + 1541 + Speedos + nbx jeux sur disq. + livres + éventuellement télé N/B. Le tout : 4 500 F si possible sur Strasbourg. **Olivier PEIFFER, 19, rue de l'Anneau, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.04.37.**

Vends et échange jeux et utilitaires pour Commodore 64/128 possède Ghosts'n Goblins, Green Beret, Newsrom, Printshop... sur disq. **Stéphane LANFRANCHI, Balestrino les Aloes, 2e immeuble, le Plein Ciel, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.43.93.**

Unique « Lotostat » logiciel de recherche et d'étude des lotos S/C 64 rapid. en langage machine : 150 F doc. détail c/en vel. timbre. **Emmanuel PAUL, lôt de la Levée Franxault, 21170 Saint-Jean-Losne.**

Vends C 128 + 1530 + nbx jeux. Le tout : 4 000 F. **Claude GUILLARD, 9, rue Mérimée, 75116 Paris. Tél. : 47.04.21.58.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + MPS nbx 803 + cart. MX 2 (Power + Freeze F) + nbses disq. + doc. + 50 K7 + 2 joysticks + cent « hebdo ». Prix : 8 000 F, à débattre. **Patrick FRUTIER, 1, rue des Canaris, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.27.72.**

Vends imprimante Commodore MPS 803 + rouleau à picots t.b.é. : 1 300 F à débattre. **Ecole Française de Tennis de Table, 35, rue d'Aix, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.53.27.50.**

Vends Commodore C 64 + lect. K7 + manettes de jeux + 50 jeux : 2 000 F. **Thierry COULON, 167, rue de la Libération, 80300 Albert. Tél. : 22.75.12.05.**

Vends imprimante MPS 801 pour Commodore (janvier 86), jamais servi : 1 000 F. **André METRA, 14, rue Lamblardie, 75012 Paris. Tél. : 43.44.49.63.**

Vends pour C 64/128 moniteur 1901 couleur HR 40/80 col. Prix : 2 500 F garanti 1 an, jamais servi. Vends Speed-DOS pour C 64. Prix : 500 F. **Bernard DEBARRE, 2, Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends ou échange nbx logiciels récents C 64/128, jeux, utilitaires sur disq. ou K7. **Noël VINCENT, 7, impasse Becquerel, 51450 Betheny. Tél. : 26.07.30.85.**

C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + monit. monochrome + houses + prgs + livres + revues : 4 500 F. **Jean-Marc SCHWARTZ, 171, rue des Renouillers, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.67.65.**

Vends CBM 128 + lect. disq. 1570 + joystick + interface Péritel + nbx prgs (util., jeux, éducatifs en mode 64/128). Prix : 5 000 F, à débattre. **Florent MONTET, 9, rue Boussac, 47390 Layrac. Tél. : 53.87.02.18.**

Vends jeux en K7 pour nombreuses nouveautés. Echange jeux contre BD, magazine vidéo etc. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.**

CBM 128 + disq. 1571 + K7 1530 + monit. couleur + câble coul. 40/80 col. + Jane + nbx prgs + doc. + livres + joys. + modem + cartouche : 8 000 F, à débattre. **Rafaël GUTIERREZ, 116, rue de Paris, 75077 Paris. Tél. : 45.53.06.64.**

Vends monit. monochrome neuf pour C 64, possibilité de compatibilité avec autres ordinateurs. Prix : 700 F. Quick ! **Sébastien RAULT, rue de l'Eglise Bois d'Ennebourg, 76160 Darnetal. Tél. : 35.23.48.53.**

Vends C 128 + 1541 + lect. K7 + nbx disques + Fast Load (Epyx) + doc. + joystick. Valeur neuf : 7 250 F, vendu : 4 200 F. **Didier ANDRÉ, 57, rue des Vernes, 25700 Valentigney. Tél. : 81.37.05.08.**

Vends pour C 64 : Paper Boy, Fist 2, Ace of Aces, Slooby Doo, Galvany, 1942, Astérix. Sur disq., bas prix. **Florent MONS, 2, rue Paul-Bernard, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.70.43.71.**

Vends CBM 64 t.b.é. + 2 lect. K7 + adapt. Sécam + manuel + quelques revues + jeux, ex. : Cauldron II, Flight Simu II... Le tout sacrifié à : 2 000 F !!!!! **Éric PARRENT, 22, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 42.00.99.59.**

Vends pour C 64 nbx jeux en K7 ou disq. (Aventure, Rôle simulation sportive). Prix intéressants. **Pascal MARTIN, 33, avenue Maurice-Ravel, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vends C 64 + 1541 + MPS 801 + nbx prgs (jeux + assembleur + Pascal...) + livres. Prix : 4 000 F, à débattre. **Sylvain DUVAL, 16, boulevard Chereau, 77130 Montereau. Tél. : 64.32.88.95.**

Vends CBM 64 + 1541 en bon état de marche : 2 500 F. Echange ou vends, jeux pour C 64/128. Réponse assurée. **Christophe DORLEAC, 19, rue des Sables, 31140 Aucamville. Tél. : 61.70.36.30.**

Vends C 128 D + 1901 + 2 poignées + livres + Fast Load + prg. + 10 disq. DFDD vierge + boîte de rang. Etudie toutes propositions. **Gilles ARDIVILLIERS, 60, rue du Rempart des Voiliers, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.64.06.**

Vends C 64 avec transfo, lect. de K7, interface TV. Le tout : 1 400 F, à débattre. **G. DE CHEZELLES, 139, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends ou échange jeux news pour C 64. **Émeric BERTIN, Route de Neuville, 55800 Revigny. Tél. : 29.70.58.64 (après 18 h).**

ORIC/ATMOS

Vends 2 lecteurs disq. jasmins, neufs pour Oric/Atmos télestrat etc, prix : 2 600 F les 2 ou 1 seul 1 500 F à débattre + vends Oric Atmos + livres 600 F. **Franck POTONNE, 2, rue des Giroflées, 95430 Auvers/Oise. Tél. : 30.36.82.17.**

Vends Atmos complet + magn. + nbr. jeux et revues : 650 F + collec. timbres étrang. 1 700 F ou éch. contre C 64 (région Nord uniq.) **Thierry DRAPICH, rue Marcel Sembat, 59261 Wahanies. Tél. : 20.86.92.95.**

Vends Atmos état neuf + Péritel + lect. K7 + 12 programmes (Dont Xenon, 3 Dfongus, des assembleurs...) + 2 livres : 950 F à débattre. **Yann ROYER DE LINCLAYS, 18, avenue Boursault, 75017 Paris. Tél. : 42.93.52.95.**

Vends Atmos 48 K tbé + program 700 F ; magnéto K7 : 350 F ; TV couleur garantie jusqu'en février 1988 : 2 000 F + nbreux jeux. **Stéphane HUETTE, St Jean de la Neuville CC N° 2, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.73.35.**

Pour Oric/Atmos, je vends des jeux à bas prix et des bons ! Si tu préfères les échanges o.k. **Arnaud BAZIN, 11, rue Charles, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.00.05.**

Vends Oric/Atmos 48 k + moniteur mono + K7 + cordon Péritel + cordon magnétophone, le tout (valeur neuf 3 500 F) prix : 1 600 F. **Alexis MOITIE, 17, rue du Hameau, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.71.88.93.**

Vends Oric/Atmos 48 K + nombreux super jeux originaux (Aigle d'or, Saga, etc.) + 1 kilo de revues et listings, prix : 1 500 F. **Bruno PARCELLIER, 10, rue Edouard Vaillane, 31320 Castanet. Tél. : 61.75.78.65 (après 19 h).**

Vends Oric/Atmos + alimentation + K7 utilitaire (fichier) + livres + revues Théoric : 1 300 F, tbé, très peu servi, cherche ataristes en Charente. **Dominique CROSLAND, Beaussac, 16310 Montemboeuf. Tél. : 45.65.02.14.**

Vends logiciels pour Atmos : l'Aigle d'or, valeur : 200 F, prix 150 F (neuf) ; cause : changement d'ordinateur. **David LORRAIN, 57, rue Prémartine, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.54.83.**

SPECTRUM

Vends, achète ou échange nombreux jeux sur ZX Spectrum dont beaucoup de nouveaux. Réponse assurée. **Jacques BOUCHET, Les Oubreyts, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : 75.37.44.23.**

Vends Spectrum 48 K + péritel + adaptateur N/B + livres + 15 logiciels. Prix : 500 F. **Patrick ROUILLIER, 71, rue Belliard, 75018 Paris. Tél. : 42.59.15.27.**

Vends Spectrum 48 K + péritel + Kempston + Joystick + nombreux logiciels + livres et documentations, t.b.é, prix : 1 500 F. **Frédéric BONNEAU, 9, rue de l'Espérance, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.42.78.**

Vends jeux pour Spectrum, 15 F pièce : Turbo esprit, Saboteur, Green Beret, Batman, Knight Lore, Zorro, Pole position, Euréka, Spifire, et bien d'autres. **Laurent CAGNIERE, 99, Le Village, 95330 Domont. Tél. : 39.91.20.65.**

Urgent ! Vends Spectrum 48 K + péritel + magnéto + 60 jeux (valeur 2 700 F, vendu 1 200 F) ; MSX HB 75 Sony (06/86) + cordons + 17 K7 (Knightmare) pour 1 400 F. **Frédéric CHAMBOULETRON, 27, rue des Cèdres, 95000 Cergy. Tél. : 30.32.34.68.**

Vends ZX Spectrum + 48 K + péritel + livres + 13 jeux d'origine. Le tout : 900 F ou faire offre. **Emmanuel BELLEVILLE, 17, rue de la Bergère, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.61.57.41.**

Vends Spectrum 48 Ko + péritel + Int. joystick + Quick shot 2 + autres interfaces + nombreux logiciels (Paper Boy, Tomahawk) + revues (100). Faire offre. **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, Les Hauts de Condat, 87110 Condat/Solignac. Tél. : 55.31.16.84.**

Vends Spectrum 48 K + péritel + Int. joystick (Kempston) + 2 joysticks + magnéto + 26 programmes : Green Reret, Batman, Fairlight, Thanatos, etc. Prix : 1 500 F. **Alban GENNESSEAUX, 98, rue Pierre Demours, 75017 Paris.**

Vends Spectrum + 48 K + péritel + Interface 2 + 13 logiciels dont Eureka, très bon état, le tout : 1 800 F. **Edouard FARINES, route d'Avignon, 84170 Monteux. Tél. : 90.66.26.89 (après 18 h).**

Vends Spectrum 48 K + clavier mécanique + ZX2 + microdriver + 2 Péritel + nbx jeux + joystick + Interface joys-

tick + magnéto + TV, cédé 4 500 F à débattre. **Frédéric CHASTIN, 22, rue Kruger, 94100 Saint-Maur. Tél. : 45.01.34.59.**

Vends Spectrum 48 K + prise et adaptateur + péritel + livres. Prix : 1 000 F. **Raphaël POLLARD, 27, rue du Parc A.-Foulons, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 60.10.20.80 (le soir).**

Vends Spectrum + moniteur vert, Interfaces programmable et ZX 2, rallonge bus souple, 9 jeux, initiation dessin et code machine, livres, revues. Prix : 3 500 F. **Jack PIAU, Super Rouvière B1, 83, boulevard du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.01.01 (horaires bureau).**

Vends pour Spectrum 48 K, 2 microdrives + imprimante + moniteur + 40 K7 jeu + magnéto + documentation. Le tout : 2 000 F. **Jean-François FRIQUET, 1, rue Damiette, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.85.92.**

Vends Spectrum + Interface péritel + Interface joystick + 30 logiciels jeux. Le tout : 1 500 F (avec 1 joystick). **Fabrice WAMBERGUE, 29, avenue des Pendants d'Ennemont, 78112 Fourqueux. Tél. : 30.61.07.55.**

Vends ZX Spectrum 48 K + péritel + cartouche joystick + 2 Quisk Shot + 2 magnétos + 3 manuels + jeux. Très bon état, moins d'un an, prix : 2 500 F à débattre ! **Michel RIDAO, 202, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.71.73.00.**

Vends pour ZX 81 : K7 assembleur ZX AS : 30 F + livre assembleur : 50 F + extension 16 K : 100 F. **Bruno BONHOMME, 4, CRS du Dauphiné, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.**

Urgent ! Vends ZX 81 + clavier mécanique + mémoire 16 K + 10 K7. Prix : 1 100 F avec 130 programmes à taper (gratuit). **Eric FOURNAUX, 4 bis, rue de l'Egalité, 62217 Beaurains. Tél. : 21.51.71.34.**

THOMSON

Vends contrôleur lect. disq. 320 K, pour Thomson T, peu servi + disq. + Dos : 2 000 F, vends Hacker cass. + légende disq., 100 F et 150 F. **Eric LANGLADE, quartier Declercf Bt 150, 18200 St Amand-Montrond. Tél. : 48.96.72.26.**

Vends MO 6, bon état + lecteur de cassette + 7 jeux (Mandra, la geste) + ext. musique + 1 manette Péritel, le tout 2 300 F. **Boris JOSEPH, 27, rue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.23.70.85.**

Vends MO 5 + lect. K7 + ext. music et jeux + 2 manettes + crayon optique + manuels + boîtes d'origine + livres + nbx jeux, prix : 2 800 F. **Christophe JEAN, 10, rue Jules Ferry Pinneuilh, 33220 Ste.Foy-la-Grande. Tél. : 57.46.40.15.**

Vends MO 5 + 2 joysticks + lecteur de cassettes + crayon optique + 7 jeux + manuels, le tout pour 5 000 F. **Stéphane ETRE, 51, cours Briller, 38200 Vienne. Tél. : 74.53.35.44 (le soir).**

Vends MO 5 + lecteur K7 + 4 jeux (Mission Delta, Mandragore...),le tout 1 700 F. **Benoit JACOT, Cité Gaston Roulaud, Bt C esc. 13, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.91.80.**

Vends TO 7/70 t.b.é. magné. K7, lect. cont. disq., cart. Basic, manettes périph., nbrx jeux, cassettes, manuels, revues, programmes, vente t. l'ens. ou séparé. **Alain DEMANGEON, 27, rue Claude Bernard, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.21.34. ou bur. tél. : 45.64.48.90.**

Vends cassettes MO 5 (t.b.é.), pour 80 F pièce : Eliminator, Stanley, Intox et Zoe, Monte-Carlo, Rocky 2, Minotaure, 3 D, Soleil noir, F.B.I.). **Christophe BLANADET, 3, route des Deux Croix, 78860 St-Nom-la-Breteche. Tél. : 34.62.80.25.**

Vends TO 7 + Minitel + lec. cass. + 16 K + jeux éducatifs + livres : 2 000 F. **Pascal MARINO, Chemin des Ponts et Chaussées, 34800 Clermont l'Hérault. Tél. : 67.96.38.91.**

Vends jeux originaux MO 5 : Green Beret : 80 F, Sapiens : 80 F, The Way of the Tiger : 80 F, Sortilège : 60 F, Flipper : 60 F, Minautore : 50 F, Pulsar : 50 F...**Olivier DHUMEAUX, 11, rue de la Ronze, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.30.83.**

Vends MO 5 (état nuef, acheté en 1985) + magnéto + crayon optique + 3 logiciels + manuel MO 5 à clavier mécanique, prix : 2 000 F. **Jérôme GUCEMAS, Viviers-les-Lavaur, la Planquette, 81500 Lavaur. Tél. : 63.58.72.63.**

Vends jeux électroniques et K7 pour MO 5 à partir de 100 F, urgent. **Pascal BOUCHEZ, 1, rue de la Lorraine, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.77.13.**

Vends disq. pour TO 8, TO 9, TMT : 150 F, Sortilèges : 150 F, 3 As 180 F. **Christophe GOULLON, 18, rue du Maréchal Foch, 77400 Thorigny. Tél. : 64.30.01.56.**

Vends lecteur de disq. 320 Ko pour TO 7/70 + Basic 128 + Dos 1.0 + logo + Dos Logo + 25 disquettes de jeux, prix très intéressant. **Jean-Cyril DELORME, 10, rue Sainte-Marguerite, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.21.12.70 (le soir).**

Vends 8 logiciels jeux pour TO 7, TO 7/70 : 80 F l'une ou 500 F, le tout : Pop-Pop, Cap sur Dakar, Androïde, Poseïdon, Orbital, Mission,... **Mathieu CLOUVEL, École Maternelle, 03260 St-Germain-des-Fossés. Tél. : 73.58.01.06 ou tél. : 73.61.72.19.**

Vends MO 5 + lect. K7 + ext. music/jeu + 2 man. Quist 2 + stylo + 28 super logi + doc. : prg, clef MO 5, découverte MO 5 + assembleur 6809 + Microtom 1 à 5 : 2 100 F. **Miguel DIAS,1, rue de Draeuil, 91260 Juvisy. Tél. : 69.45.02.97.**

Vends Thomson TO 7/70, clavier mécanique + ext. musique et jeux + lecteur K7 + manettes + livres + jeux, le tout parfait état : 1 900 F. **Patrick HAMELIN, 14, rue de La Varenne, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.69.24.**

Vends MO 5 t.b.é. + lecteur K7 + manettes de jeux + 2 jeux + livre Basic + livre 18 jeux à programmer, boîtes d'origine, vends ordinateur Mattel. **Philippe JULIOT, 188, rue du fg Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.02.63.64.**

Vends MO 5 + monit. couleur + magnéto + crayon opt. + 2 manettes + Interface + nbx logs + 4 livres Basic et assembleur, t.b.é., vendu : 4 800 F. **Brund BONHOMME, 4, cours du Dauphiné, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.**

Vends TO 7/70 + lecteur de cassettes + prise Péritel + extension musique et jeux + manette de jeux + logiciels dont Sortilèges, Runway et cartouches, 4000 F. **Denis CHAPELAIN, Le Rhune, 22660 Treleurn. Tél. : 96.23.70.29.**

Vends MO 5 Thomson clav. méca. + lecteur cassettes + crayon optique + 2 logiciels + guide, prix : 1 800 F. **Jacques LEBRETON, 12, place de la Marne, 77330 Lesigny. Tél. : 60.02.09.38.**

Vends TO 7/70 t.b.é. + Lep + 14 jeux + 2 éducatifs + joysticks + ext. musique et jeux + livres valeur : 6 000 F, vendu : 3 500 F (à débattre). **Frédéric ESCLAMONDE, 65240 Arreau. Tél. : 62.98.64.54.**

DIVERS

Vends ZX 81 Sinclair avec extension 16 K extension son + manette jeux + cassettes jeux. Prix 1 200 F. **Marcel BARRIERE, Le Pys Arsac, 33460 Margaux. Tél. : 56.88.32.46 (après 17 h).**

Très urgent vends ZX 81 + 16 K HRG nombreux logiciels. Prix 600 F. **Denis RUDEN, 30 bis, rue Lisbonne, 47000 Agen. Tél. : 53.98.01.14 (après 20 heures).**

Vends ZX 81 + mem 16 K + alimentation + câbles + manuel (français) + nombreux programmes (utilitaires et jeux) + livres, prix à débattre. **Tél. : 31.37.51.76.**

Vends ZX 81 + 16 K + clavier méca. + synth. voc. + carte jeux + manette + 45 jeux 16 K + revue. Vendu 1 000 F. **Jean-Michel AULUS, 111, avenue de la Division-Leclerc, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.22.41.**

Vends ZX 81 Sinclair + deux manettes + interface + mémoire 16 K + magnéto + 6 K7 + deux livres de logiciels. Le tout 1 800 F à débattre. **Jean-Christophe JACQUIN, Lieu-dit en France Fleurieux-sur-l'Arbresle, 69210. Tél. : 74.01.80.27.**

Vends Casio interface FA-2 + imprimante FA-10 (très peu servi). Prix : 800 F. **Pascal CHARTON, 21, rue Vauban, 08110 Carignan. Tél. : 24.22.09.62.**

Vends ord. de poche FX 802 P Casio + imprimante + chargeur + programmes : 1 000 F, valeur sûre, vds ZX-81 + 16 K + clav. abs : 250 F. **Jean-Noël BEAUFILS, 171, rue Aristide BRIAND, Magny-les-Compiègnes, 60200 Compiègnes. Tél. : 44.83.11.30.**

Vends EXL 100, moniteur mono, clavier pro. RS 232 C : 1 500 F. **Joseph MEUDEC, Le Pavillon, 37320 Esvres-sur-Indre. Tél. : 47.26.44.65.**

Vends EXL 100 + moniteur mono + 2 logiciels + magnétophone + câbles + Exel Basic, en très bon état, prix : 1 500 F, urgent. **Eric MAURUS, 16, rue Jules Bourdais, 75017 Paris. Tél. : 43.80.86.53.**

Urgent vends EXL 100 clavier pro, magnéto état neuf, cause double emploi, vendu : 2 000 F. **Fabrice LAUGIER, Chemin des Combes, Les Bastides, 06610 La Gaude. Tél. : 93.24.87.16.**

Vends Exelvision avec clavier Pro + 2 livres de programmes + manettes de jeux + 10 logiciels + 50 logiciels par écrit, prix : 3 000 F, à débattre. **Christophe GERAUD, 4, hameau du Roi, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.43.62.**

Vends EXL 100 + moniteur mono + jeux + lecteurs cassettes + prog. utilitaires + manettes + livre de programmes, etc. **Eric PAZZAGLIA, Mas Cigalon, dépt. 2209, 06510 Gattières. Tél. : 93.08.65.76.**

*Vends EXL 100 + lecteur K7 + joysticks + 2 claviers + 13 K7 de prog. pro + cartouches + 2 livres pour EXL, prix : 1 110 F, à débattre. **Vincent BAUCHETET, 18, rue de l'Hermitage, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.42.00.**

Vends moniteur Exelvision monoch. : 700 F, 6 K7 originales Amstrad : 250 F + Ecran Fantastique 1 à 73 sauf 2 et 4 : 800 F + Tilt 11 à 38 : 250 F. **Patrick CHARTON, 112, rue d'Alsace, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.21.96 (après 19 h).**

EXL 100 + clavier + moniteur + prise Péritel + logiciels jeux et éducatifs + joysticks + K7 jeux + magnétophone, très bon état. **Arnaud POINTHIÈRE, 31, rue Etienne Dolet, 44100 Nantes. Tél. : 40.46.90.09.**

Vends MSX Yamaha équipement musical complet + 1 cassette Banque de Salons + magnéto + cordon acheté 8000 F vendu 4000 F. **Freddy FLORET, 6, rue des Troeines Ecques, 62129 Therouanne. Tél. : 21.95.08.40.**

Vends pour MSX lecteur disq Sony HBD 50, 360 Ko + nbx logiciels : 1 900 F à débattre, vends aussi cartouches (Foot,

P.A

Boxe, Ping-pong, 60 LF) : 100 F env. **Thierry TARDIVENT, 2, rue Hoche, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.90.69.**

Vends Les passagers du vent (MSX 2), état neuf, prix : 280 F contre 350 F dans le commerce. **Guang Duc TA, 84, bd Masséna, appt 1006, 75013 Paris. Tél. : 45.83.36.13 (après 20 heures).**

Vends MSX HB 501 F, avec 40 jeux (Ping-pong, Tennis, Soccer...) + cartouche + lecteur K7, etc., le tout : 1 800 F. **Frédéric PADOUX, 50, rue Pierre Sémard, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.44.46.17.**

Vends MSX 64 K + nombreux jeux, le tout pour : 1 100 F, excellent état, cherche personnes désirant échanger pour MSX dans la région 92. **Olivier BEST, 32, rue de la Reine Henriette, 92700 Colombes. Tél. : 47.99.36.65.**

Vends MSX 8020 + lecteur de disq. 3,5 2 + nbx prgs + joys + livre, prix : 3 000 F, imprimante MSX 80 col + papier, prix : 1 300 F, moniteur mono, prix : 500 F. **Gille HUBERT, 13, squ. Lamartine, 91000 Evry. Tél. : 60.77.31.25.**

Vends MSX Sony HB : 75 F + lect. disq. HBD 50 + impr. PRN C 41 + joystick infrarouge + jeux, le tout pour 9 500 F, achat fait en 86. **Julien HALIMI, 9, rue du Pont Louis-Philippe, 75004 Paris. Tél. : 42.72.79.30.**

Vends ordinateur laser 500 64 K, Péritel neuf + lecteur K7 laser DR30 + cours de Basic (classeurs en K7), prix : 2 200 F. **José FERREIRA, 6, rue du Mouton, 95300 Pontoise. Tél. : 30.32.74.81.**

Vends PR :750 F ou échange contre imprimante (1027) : lecteur K7 1010 + 5 jeux (Hacker...) + 9 cartouches, urgent, Vidéopac C 52 Philips + 5 jeux : 500 F. **Sébastien CHEVALIER, Impasse du Pain de Seigle, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.05.50.28.**

Vends moniteur monochrome, très peu servi (Philips, valeur : 1 300 F), vendu 950 F, vends et échange jeux CBM 64, K7 et disquettes. **Frédéric HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends jeux électro. Microvision avec 5 K7 interchangeables + 5 autres jeux : 900 F, ou échange contre 3 disquettes pour Atari ST ou 4 K7 pour MO 5. **Stéphan LEROY, 1, ter rue Montbuzy Boissy-sans-avoir, 78490 Monfort-l'Amaury. Tél. : 34.86.00.23 (après 18 h).**

Vends Lynx 96 Ko + moniteur couleur + magnétophone + 3 K7 jeux + livres, excellent état (urgent !), prix : 4 000 F. **Thierry SANTERRE, 9, rue Charles Péguy. Tél. : 34.68.82.22.**

Vends lecteurs de disquettes 1541 + lecteur de cassettes + logiciels, état neuf, pratiquement pas utilisé, prix : 2 000 F. **Bruno MALHERBE, 39, rue Gabriel Lacassagne, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.38.83.**

Vends Canon X-07, très bon état, acheté en 84, jamais servi, prix : 1 000 F. **Raphaël RAMBERT, 6, rue de la Bergerie, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.74.66.**

Vends QL disq. 3 P1/2 double densité 500 Ko + interface + 1 disq. jamais sevi, cause double emploi, le tout 800 F au lieu e 3 000 F. **Serge BASCLE, Quartier St-Veram, 04860 Pierrevert.**

Vends MZ-8730 Sharp + lecteur K7 + imprim. 4C + joystick + 12 jeux + utili. + K7 Basic/SP + cordon + 20 revues Sharp + acc. divers, état neuf : 2 500 F à dé. **Patrick COSMIDES, 98, BD Gay Lussac, 13015 Marseilles. Tél. : 91.60.65.92 (après 20 h).**

Vends ordinateur MZ 820, acheté en juillet 86 + lecteur disquettes 5P 1/4 Sharp, le tout 3 200 F, prix à débattre. **Olivier ONGARO, 11, allée des Peupliers, 94490 Ormesson. Tél. : 45.94.81.61.**

Vends VG 5000 + alim. + ext. 16 Ko Ram 40 Ko, synthétiseur, octaves, état neuf, jamais servi, gagné à un jeu, prix : 540 F. **Nicolas CLEMENT, 7, allée des Bégonias, 54300 Lunéville.**

Vends Vidéo Pack Philips écran incorporé avec 8 cassettes, le tout : 1 000 F, à débattre, échange 15 jeux pour XL contre table tactile et complète. **Jérôme SCHEVINGT, Les-Hauts-en-Cornillon, 422240 Unieux. Tél. : 77.35.74.65. (après 16 h 30).**

Vends K7 pour 20 F pièce « Cauldron 2, Shadowire, V, Bomjack, Franck Bruno, Ghost'n Goblins, Exploding Fist ». **Stéphane ALAMI, 65 *bis*, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : 42.57.86.03.**

Vends TI 99/4A avec nombreux périphérique à petits prix. **Vincent MISERIAUD, 2, allée du Pellay, 91400 Orsay. Tél. : 60.10.70.72.**

Vends 8 K7 Vectrec : Berzeerk, NarZOD, Hyperchase, Starschip, Blitz, Starhawk, Spike, Scramble, prix : 900 F, vente au détail possible. **Mireille BROCAS, 382, av. du Président Wilson, 93210 La Plaine St Denis. Tél. : 42.43.88.45.**

Vends ordinateur Aquarius (16 couleurs simultanémment, 1 voie × 5 octaves 320 × 200 Pixels) UHF ou Péritel : 500 F. **Pierre FLAMENT, 38, avenue de Verdun, 59155 Faches-Rhumesnil. Tél. : 20.97.06.31.**

Vends 1541 neuf (garantie 10 mois) + jeux (Commando, Kung-Fou,...) + disquette vierge, prix : 1 700 F. **Bruno VARIN, 39, rue Legout Lesage, 76260 Pont-et-Marais. Tél. : 35.86.35.25.**

Vends Canon X-07, peu servi, t.b.é., acheté en 84, prix : 1 000 F. **Raphaël RAMBERT, 6, rue Durant de la Bergerie, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.74.66.**

Vends console Intellivision + 9 K7 + syth. voix + ordinateur + orgue : 1 900 F, ZX 81 + 16 K + nombreux programmes : 900 F. **Michel BOIVIN, 64, rue Philippe de Girard, Paris. . Tél. : 42.00.72.70.**

Vends jeu Intellivision + 4 cassettes, prix : 500 F (peu vendre les cassettes séparement). **Yann PEILLEX, Sur-les-Bois Anthy, 74200 Thonon-les-Bains.**

Vends Double Floppy + 2 claviers (100 et 200) + 1 écran monochrome IBM, le tout compatible. **Jean-Michel PETIT, 60, rue de Bellevue, 85800 St-Gilles-Croix-de-Vie. Tél. : 51.55.91.42.**

Vends console de jeu bon état Mattel + 15 cassettes + synthétiseur de parole + + jeux parlants introuvables + manuels pour moins de 1 000 F. **Christophe DUXIN, 5, av. de la Faisanderie, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.51.67.**

IBM PC et compatibles : cause départ étranger, vends logiciels jeux et utiliaires ainsi que de nombreux livres. **Rabah BENLARBI, 124, ruie A. Renoir, 93601 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.70.10.**

Vends jeux connus, comme neufs, pour 20 à 50 F (Commando, Alien, Ace et des n° 1 aglais pour 300 F). **Jean-François LE DOUARIN, 3, rue Gaston Philippe, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.35.42.74.**

Vends Vidéopac Philips avec plus de 40 jeux et 1 livre, le tout 800 F. **Gilles DE CHEZELLES, 139, av. Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends 80 cassettes vidéo VHS sous boîtiers plastiques avec jacquettes genres policier, fiction, comédie, western, dessins animés, 1 200 F l'une. **POITRENAUD, 21, rue de la Commune de Paris, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.34.16.**

ACHATS

AMSTRAD

Achète pour Amstrad lecteur de disq. DD 1 en bon état et complet (CPN + notice) Paris et région parisienne seulement : 900 F. **Dominique NALLET, 1, rue du 8 Mai 1945, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : 34.86.14.78.**

Achète K7 pour Amstrad CPC 464. Tous jeux et pas trop cher. Ecrire S.V.P. **Jérôme PINOT, 7, boulevard Darlu, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.38.20.**

Urgent ! Achète Amstrad CPC 464 t.b.é. + moniteur couleur + manettes + plusieurs K7 si possible sous garantie. Prix maximum : 3 000 F. **Johann FOURNIER, 12, rue Traversière, 22530 Mur-de-Bretagne. Tél. : 96.28.57.21.**

Achète livres, disq. sur le CPC 6128 surtout utilitaires, jeux, log. éducatifs et cherche sur la région parisienne clubs et contacts. **Stéphane LEUX, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

Achète Amstrad 664 monochrome, clavier neuf 1 an, garantie + joystick + jeux (Commando, Dragon's Lairs...) + magnéto K7 : 2 800 F. **Sébastien MULLER, 4, rue de la Libération, plage Gambetta, 59230 Saint-Amand-les-Eaux. Tél. : 27.48.40.26.**

Achète ou échange nombreux jeux sur K7 pour Amstrad CPC 464, étudie toutes propositions. **Stéphane MORIAUD, Beaumont, 74160 Julien-en-Genevois. Tél. : 50.43.70.15 (après 17 h 30).**

Cherche pour Amstrad renseignements sur Zombi, Fer et Flamme, Bactron, Scooby-Doo, Pacte, Crafton : 15 F. **Frédéric OLIVIERI, 127 bis, rue de la Pagère, 69500 Bron.**

ATARI

Achète lecteur de disq. A 1050 pour Atari XL/XE, bon état, environ 800 F. Merci. **Cyril ANDRÉ, 10, rue de Bas à l'Heure, 80100 Abbéville. Tél. : 22.21.16.55 (après 18 h).**

Achète drive 1050 pour Atari 800 XL : 700 F, ainsi qu'une tablette tactile : 300 F. Vends jeux ou échange sur le 800 XL et 130 XE. Achète magnéto 1020. **Arnaud MALLET, 18, rue Charles-le-Maout, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.09.45.**

Cherche revues et livres sur Atari 520 ST, tous genres, bas prix. **Jacqueline GIREL, 18, rue de la Croix, 44140 Le Bignon. Tél. : 40.04.72.28 (bureau).**

Achète imprimante compatible Atari ST (Star, Epson, Citizen, IBM... couleur ou monochrome), drive. Vends aussi matériel pour Atari XL. **Hervé LAHAUSSE, Le Revollet-Artas, 38440 Saint-Jean-de-Bournay. Tél. : 74.58.60.15.**

Achète moniteur couleur en bon état et pas trop cher et aussi monochrome. Vends nbx jeux sur disq. pour 800 XL. **Nicolas VANDENBULCKE, 9, hameau du Val-Valtret, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.83.01.**

Achète imprimante graphique couleur pour Atari 800 XL (environ 700-800 F maximum), et Voice Master (100 F). **Arnaud QUER, 2, rue Bossuet, 49300 Cholet. Tél. : 41.,62.39.17.**

Recherche pour Atari 800 XL, 130 XE, tous périphériques en état ou hors d'usage (transfo, cordon, drive, etc.), imprimantes 1020, 1029 s'abstenir. **Jean-Jacques CONNANGLE, 7, impasse de la Thève, 60560 Montgresin. Tél. : 44.60.63.21.**

Achète lecteur de K7 1010 pour Atari 800 XL, en bon état de marche entre 200 et 300 F. Cherche aussi jeux en K7 pas chers. Faire offres. **Olivier VENDEL, 15, rue de Macon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.12.55.**

Achète pour Atari 800 XL Pal, 1 interface Pal-Péritel. Prix : 250 F. **Sébastien CAILLET, 12, rue de Billancourt, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.05.34.51 (après 18 h).**

Recherche pour Atari XL : Basic XL OSS ou Basic XE OSS. Echange logiciels sur disq. **Hubert MARTIN, rue de Dortmund B 21, Clos Picard, 80090 Amiens.**

Achète Atari 520 STF avec souris + Péritel + divers logiciels. Le tout en bon état pour 2 000 F. **Patrice GARCIA, 6-8, place Maurice-de-Fontenay, 75012 Paris. Tél. : 43.40.46.93.**

Achète drive 1050 pour Atari 800 XL en bon état aux alentours de 700 F. Vends K7 (Goodnies) ou échange contre bon jeu (bon état). **Jérôme VERNOUX, 7, rue de Berne, 75 Paris. Tél. : 43.87.52.89 (après 18 h).**

Achète jeux pour Atari ST, Spectrum. Echange jeux. **Frédéric BERTRAND, 4, rue de Strasbourg, 12100 Millau. Tél. : 65.60.76.61.**

Achète pour Atari 130 XE : tablette tactile avec Atari Artist et manuels + imprimante 1020 et revues + cartouches (bas prix) et recherche « l'Atari en » n[os] 1, 2, 3, 4 et 8 + livre pour 130 XE ou 800 XL. **Éric COURAGEOT, 2, rue du Dr Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56 (le soir).**

Achète pour Atari XL : Flight simulator II pour – de 150 F, Winter Games, Summer Games I-II, Karateka pour – de 75 F l'unité. **Feng BANNAVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

COMMODORE

Cherche Commodore 64 + lecteur K7 pour moins de 1 300 F. Faites vite ! **Alain WACHNIK, 2, rue de Mazamet, 59146 Pecquevencourt. Tél. : 27.80.54.44.**

Possesseur d'un CBM 64. Cherche tablette graphique, faire offre. **Philippe SALZMANN, 141, rue de Saint-Avold, 57890 Porcielette. Tél. : 87.93.08.37 (après 18 h).**

Achète lecteur de disq. 1541 pour Commodore. Si possible avec nombreuses. Vends K7 pour Oric. Urgent ! **Didier JACOB, 2, impasse de Longeville, 57490 Carling. Tél. : 37.93.35.09.**

Cherche copieur K7 pour C 64 à un prix raisonnable, écrire ou téléphoner aux heures des repas. **Jérôme COLLIER, 3, lôt. Pied Caud Vidauque, Les Taillades, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.28.34.**

Cherche pour C 64 lecteur disq. – de 1 500 F. Intéressé aussi par logiciels sur disq. **Patrick SENE, Prat-Mir Plouvien, 29212 Plabennec. Tél. : 98.40.98.72.**

Urgent ! Cherche imprimante pour Commodore 64 pour 500 F. Vite. **Frédéric HAHN, 17, rue du Haut-Garr, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.69.40.22.**

Achète Wargames et jeux de rôle pour C 64. Envoyez liste avec prix. **Tristan GODET, 3 RC Ecs, B.P. 224, 54301 Luneville Cédex.**

Cherche très urgent ! Lecteur disq. 1571 (ou équivalent) pour CBM 64. Réponse assurée, si moins de 2 000 F. Envoyez très vite vos offres. **Christian BREDIN, 27, rue Louis-Monnier, 70000 Vesoul.**

Achète drive 1541 pour C 64 en bon état env. 1 000 F + Power Cartridge : 250 F. **Patrick DOSSINGER, 45, rue de la Garenne, 67590 Schweighouse-sur-Moder. Tél. : 88.72.60.98.**

Achète pour CPC 464, lecteur de disq. DD 1 complet (notice + CPM) bon état, région parisienne et Paris seulement. **Dominique NALLET, 1, rue du 8 Mai 1945, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : 48.61.47.78.**

Achète pour C 64 adapt. Pal/Sécam. Prix à débattre. **Frédéric BACHELET, 5, rue Robert-Lavergne. Tél. : 39.68.14.91 (mercredi, 13 h 30).**

Achète cartouche Expert, Tsepic ou Finau Cartridge ou autres pour CBM 64. Etudie toute proposition. **Régis STACHOWSKI, 14, rue de Dijon, 62420 Billy-Montigny. Tél. : 21.75.62.90.**

DIVERS

Recherche renseignements sur Ultima III, Ultima IV, Spy vs, Spy, Trilogy Apshaï, Eidolon, Karateka. **Marc FORESTIER, 47, avenue Gabriel-Péri, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.32.16.66 (après 18 h).**

Urgent ! Cherche drive 1050 + notice entre 400 et 550 F bon état + disq. pas cher. Vends K7, jeux. Cherche Silent Service K7. **Frédéric SALLAY, La Barbarie Est, La Cadière, 83270 Saint-Cyr-sur-Mer. Tél. : 94.26.37.98.**

Achète console Mattel Intellivision 300 F sans cartouche plus cher avec cartouche. Achète extension Dktronic 64 K pour Amstrad 464. **Guy LENOIR, 3, allée du Grand Chêne, 93470 Coubron. Tél. : 45.09.30.78.**

Achète moniteur ou TV couleur pour Spectrum. Achète aussi cartouches de jeux pour l'interface 2 Sinclair. **Xavier VENNER, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.96.95.**

Achète pour Oric 1 logiciels Match Point et Scrabble en français (Psion), possibilité d'échange. **Gérard BOUSSEAU, 58, rue Charles-Gounod, 33400 Talence. Tél. : 56.80.68.36.**

Achète Power Cartridge : 250 F. Vends K7 CBS Donkey-Kong : 80 F. **Mathias CHELET, les Petites Landes, 44360 Cordemais. Tél. : 40.57.86.70.**

Cherche logiciels pour TO 9 (disque toutes 3 1/2), à prix intéressants. Faire offres. Merci. **Frédéric DEPREUX, 57 bis, allée d'Iéna, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.71.31.43.**

Achète à bas prix jeux K7 pour MSX. Echange Exerion contre autre cartouche ou vends : 170 F. **Stéphane GOUST, 1, square Mérimée, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.09.32 (après 18 h).**

Achète tous jeux pour M.S.X. Pour un prix de 10 à 20 F par jeux (juste bon jeux) ou alors échange contre autre. J'ai 40 bons jeux. **Frédéric PADOUX, 50, rue Pierre-Sémard, 93130 Noisy-le-Grand. Tél. : 48.44.46.17.**

Vends Adam CBS + console + 7 K7 (Dragon's Lair, buck Rogers, Basic...) + cartouches + nombreux programmes, t.b.é., prix : 7 800 F, à débattre. **Fabien CHARBONNEL, 19130 Vignols. Tél. : 55.25.06.93.**

Je cherche cartouche Tennis pour console colleco CBS, faire offre après 20 heures. **Michel MOULIN, 22, rue du Président Kennedy appt 202, 50310 Montebourg. Tél. : 33.21.11.38.**

Achète tout pour Apple et Atari ST. **Khiev HUA, 1, rue Berthelot, 01100 Oynnax.**

Cherche Power Cartrigde en bon état et également renseignements sur Bard's Tale. **Marc PELLERIN, Le Monastère, 2, allée des Chataigniers, 94410 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.57.26.**

Achète pour TI 99/4A Basic étendu + manuel français, cherche aussi K7 de jeux, livres b.é., prix raisonnable. **Juan SCHRANTZ, 13, rue Maréchal Foch, 67120 Molsheim.**

Achete pour Tandy TRS 80 modèle III cassettes de jeux et manettes. **Pierre GUGUENHEIM, 34, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.43.98.77.**

Achète tous jeux M.S.X. pour un prix de 10 à 20 F par jeux (juste bon jeux) ou alors échanger contre autre. J'ai 40 bons jeux. **Frédéric PADOUX, 50, rue Pierre-Sémard, 93130 Noisy-le-Grand. Tél. : 48.44.46.17.**

Achète à bas prix jeux K7 pour M.S.X. Echange Exerion contre autre cartouche ou vends : 170 F. **Stéphane GOUST, 1, square Mérimée, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.09.32 (après 18 h).**

ECHANGES

Echange logiciels pour Commodore 64 contre logiciels de jeux pour TO7/70 sur K7. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest.**

Echange jeux sur CBM 64 dont : Leader Board, Ghost'n Gobins, Ping-Pong, Conan le Barbare, Masquerade, etc. Vends Intellivision. **Christophe PHILIDOR, 115, rue des Côtes, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.12.09.91 (après 16 h).**

CBM 64/128 : échange jeux sur votre micro préféré. Cherche contact amical et durable sur région parisienne ou autre. **Thao-Phong SITHISAK, 9, cours du Buisson, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.00.97.**

CBM 64/128 échange nouveautés sur disq. Envoyez vos listes, la mienne en retour. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Jonchère, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.13.29.**

C 64/128 disq. K7 échange logiciels contre même chose ou livres utilitaires. Réponse assurée. **Pierre CARREAU, Relais Mahana, B.P. 30, Fare-Huahine, Polynésie française.**

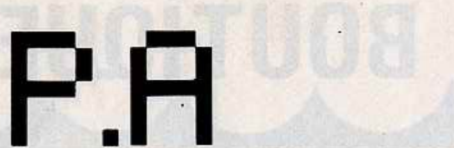
CBM 64 : échange nombreux programmes récents sur disquette uniquement. Réponse assurée. Attends listes intéressantes. P.S. : programmes originaux. **Dimitri DE MARNEFFE, 121, rue de Messancy, 6798 Auzange Belgique. Tél. : 63.37.74.23.**

Echange pour C 64 nombreux jeux sur K7, recherche Lord of the Ring, jeu et guide of Middle Earth, livre. Réponse assurée. **Gilles REYNE, 343, boulevard National, 13003 Marseille.**

Cède 42 jeux disq. Atari 800 XL/XE (Karateka, Beach Head 2...) contre moniteur monochrome ou toute autre extension (1020, 1027, drive 1050...). **Vincent JAQUES, Le Mazet Quins, 12800 Naucelle. Tél. : 65.68.37.90.**

Echange K7 pour Atari XL/XE. Cherche lecteur de disquettes et logiciel de dessin. Echange disquettes Amstrad. **Lionel DURAN, 9, rue Claude-Bernard, 61000 Alençon. Tél. : 33.28.14.81.**

Echange nombreux jeux pour Atari XL (K7, Disq.). Recherche Gauntlet, Trail Blazer, Hacker 2. Vends PC 1211 (300 F) en TBE. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.14.87.**



Cherche contacts pour échanges sur Atari 520 ST. **Stéphane. Tél. : 64.97.94.27 (18-20 h ou week-end).**

Echange sur Atari ST Karate Kid 2 contre tout autre soft original. Cherche contacts sur Brest. **Régis MADEL, 18, Le Dreff, 29213 Plougastel-Daoulas. Tél. : 98.40.62.20.**

Echange ou vends logiciels (disq.) sur Atari XE/XL. Donne jeux contre tout matériel : imprimante, moniteur, drive, voice-master... **Philippe GUILLAUMIN, 9, allée du Clos-Fleuri, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.73.21.**

Atari 8 bits. Donne, échange, achète programmes sur disq. Vends nombreuses interfaces, Chip, Happy, Duplicator, Trans. Vends Atari 800 cause XE. Réponse assurée. **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64.23.35.34.**

Echange pour Atari XL/XE logiciels en K7-Disq (Racing Dest., Silence Servica, Last V8) etc. **Paul MARCON, 54, avenue Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 39.79.11.75 (après 20 h).**

Apple 2e/2c échange contacts et nombreux programmes + docs en tous genres (+ cherche prog. tournant sous CPM). **Serge PERRIN, 3, traverse de la Pivolière, 38090 Villefontaine.**

Spectrumaniaque ? Téléphonez donc au 65.60.76.61. **Frédéric BERTRAND, 4, rue de Strasbourg, 12100 Millau.**

Echange pour CPC 464 ; K7 ; (Mandragore, Graphic City, Grand Prix 500 cc, Elite, Crafton et Xunk). **Stéphane BECU, 33 bis, avenue du Floricamp, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.67.92.16 (week-end).**

Echange pour CPC 464 nombreux jeux et utilitaires. **Christophe MONTIGNY, 5, rue François-Pagot, 45100 Orléans. Tél. : 42.22.40.54 (après 19 h).**

Disq Amstrad CPC : HMS Cobra, Dragon Lair, Fer et Flammes, Passager Vent, Histoire d'or, Harry, Miami Vice, Light Force, Firelord, Extraglide, Eidolon. **Patrick CONAN, Peigus Ansouis, 84240 La Tour d'Aigues.**

520 STF échange logiciels (jeux, utilitaires...). **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Echange jeux sur disq pour CBM 64. **Daniel. Tél. : 67.30.06.64 (après 20 h).**

Echange logjciels pour Commodore 64 contre logiciels de jeux pour TO7/70 sur K7. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest.**

Echange jeux sur CBM 64 dont : Leader Board, Ghost'n Gobins, Ping-Pong, Conan le Barbare, Masquerade, etc. Vends Intellivision. **Christophe PHILIDOR, 115, rue des Côtes, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.12.09.91 (après 16 h).**

CBM 64/128 : échange jeux sur votre micro préféré. Cherche contact amical et durable sur région parisienne ou autre. **Thao-Phong SITHISAK, 9, cours du Buisson, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.00.97.**

CBM 64/128 échange nouveautés sur disq. Envoyez vos listes, la mienne en retour. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Jonchère, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.13.29.**

C 64/128 disq. K7 échange logiciels contre même chose ou livres utilitaires. Réponse assurée. **Pierre CARREAU, Relais Mahana, B.P. 30, Fare-Huahine, Polynésie française.**

CBM 64 : échange nombreux programmes récents sur disquette uniquement. Réponse assurée. Attends listes intéressantes. P.S. : programmes originaux. **Dimitri DE MARNEFFE, 121, rue de Messancy, 6798 Auzange Belgique. Tél. : 63.37.74.23.**

Echange pour C 64 nombreux jeux sur K7, recherche Lord of the Ring, jeu et guide of Middle Earth, livre. Réponse assurée. **Gilles REYNE, 343, boulevard National, 13003 Marseille.**

Cède 42 jeux disq. Atari 800 XL/XE (Karateka, Beach Head 2...) contre moniteur monochrome ou toute autre extension (1020, 1027, drive 1050...). **Vincent JAQUES, Le Mazet Quins, 12800 Naucelle. Tél. : 65.68.37.90.**

Echange K7 pour Atari XL/XE. Cherche lecteur de disquettes et logiciel de dessin. Echange disquettes Amstrad. **Lionel DURAN, 9, rue Claude-Bernard, 61000 Alençon. Tél. : 33.28.14.81.**

Echange nombreux jeux pour Atari XL (K7, Disq.). Recherche Gauntlet, Trail Blazer, Hacker 2. Vends PC 1211 (300 F) en TBE. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.14.87.**

Cherche contacts pour échanges sur Atari 520 ST. **Stéphane. Tél. : 64.97.94.27 (18-20 h ou week-end).**

Echange sur Atari ST Karate Kid 2 contre tout autre soft original. Cherche contacts sur Brest. **Régis MADEL, 18, Le Dreff, 29213 Plougastel-Daoulas. Tél. : 98.40.62.20.**

Echange ou vends logiciels (disq.) sur Atari XE/XL. Donne jeux contre tout matériel : imprimante, moniteur, drive, voice-master... **Philippe GUILLAUMIN, 9, allée du Clos-Fleuri, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.73.21.**

Atari 8 bits. Donne, échange, achète programmes sur disq. Vends nombreuses interfaces, Chip, Happy, Duplicator, Trans. Vends Atari 800 cause XE. Réponse assurée. **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64.23.35.34.**

Echange pour Atari XL/XE logiciels en K7-Disq (Racing Dest., Silence Service, Last V8) etc. **Paul MARCON, 54, avenue Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 39.79.11.75 (après 20 h).**

Apple 2e/2c échange contacts et nombreux programmes + docs en tous genres (+ cherche prog. tournant sous CPM). **Serge PERRIN, 3, traverse de la Pivolière, 38090 Villefontaine.**

Spectrumaniaque ? Téléphonez donc au 65.60.76.61. **Frédéric BERTRAND, 4, rue de Strasbourg, 12100 Millau.**

Echange pour CPC 464 ; K7 ; (Mandragore, Graphic City, Grand Prix 500 cc, Elite, Crafton et Xunk). **Stéphane BECU, 33 bis, avenue du Floricamp, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.67.92.16 (week-end).**

Echange pour CPC 464 nombreux jeux et utilitaires. **Christophe MONTIGNY, 5, rue François-Pagot, 45100 Orléans. Tél. : 42.22.40.54 (après 19 h).**

Disq Amstrad CPC : HMS Cobra, Dragon Lair, Fer et Flammes, Passager Vent, Histoire d'or, Harry, Miami Vice, Light Force, Firelord, Extraglide, Eidolon. **Patrick CONAN, Peigus Ansouis, 84240 La Tour d'Aigues.**

520 STF échange logiciels (jeux, utilitaires...). **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Echange jeux sur disq pour CBM 64. **Daniel. Tél. : 67.30.06.64 (après 20 h).**

Amstrad CPC 6128 cherche contacts pour échanges de jeux (ayant des nouveautés). Possedant lecteur 5, 25 pouces, également. **Emmanuel LECOMTE, 75, rue du Maréchal Leclerc, 49400 Saumur. Tél. : 41.51.00.28 (après 18 heures).**

Echange nombreux jeux sur disq. pour Amstrad 6128 contre imprimante en bon état, et 50 jeux contre joystick. **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 60.01.04.27.**

Echange contact pour CPC 6128, échange trucs et astuces et d'autres échanges plus intéressants. **Bernard PIQUEMALL, 3, rue Espelly, 13460 Stes-Maries-de-la-Mer. Tél. : 90.97.87.75.**

Echange les nouveautés ! Tous les classiques, votre CPC 6128, alors écrivez vite. **Philippe MARTIN, 2 *bis*, rue Bottolier, 27000 Evreux.**

Atari 520 échange jeux. **Franck CHANCEREL, 62, rue Jean Argelies, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : 69.21.22.74.**

Cherche logiciels récents et notices pour 520 ST. **Christophe BARRET, 11, rue Vallée Barbée Chapet. Tél. : 34.74.75.09.**

Echange jeux sur disq. pour Atari 800 XL (Spy vs spy I et II, Raid over Moscou,...). **Françoise FERRIÉ, 5, boulevard Gambetta, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.69.91.**

Recherche anciens numéraux de ST Magazine et correspondants sur ST dans ma région si possible. **Christophe GUILLET, 4, rue Arthur Rimbaut, bat. 1 log. 7, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.22.01.**

520 ST ch. contacts pour éch. prgs Starglider Chess 3D Flight Simulator II etc... **Fabrice BUATOIS, 6, Esplanade de Chantilly, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

Echange jeux, utilitaire pour Atari 520 ST/1040 ST, échange également jeux sur Atari 800 XL, 130 XE (disq. uniquement). **Stéphane DIRAND, 57, avenue du Breuchin, 70300 Froideconche. Tél. : 84.40.04.89.**

Echange sur Atari 800 XL-XE nombreux grammes en disq. dont nombreux utilitaires. **Mathieu FENOUILLET-HANGAU, 17, rue de Beauvais, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.07.55.**

Echange nombreux jeux sur Atari 800 XL-XE sur K7, disquettes ou vends jeux à très bas prix. **Olivier HETIER, 12, allée des Chevreuils, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.71.84.13.**

C 64 échange 60 jeux K7 (Hacker, imp. miss., Rescue, Barry, Sup. Zaxx., N. mission, Cauldron, Tapper, Pharaon, Miner 2 049, Zepplin, Davids, Intsoccer, Héro. **Stéphane, 32, rue de la Concorde, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.88.32.**

Echange pour CBM 64, programmes sur disq. uniquement. **Stéphane JAUNIN, ch. de Jaman 6, 1806 Jongny, Suisse.**

Echange ou vends programmes pour CBM 64 (Silent Service, Boulederdash III, et plein de nouveautés), recherche joystick Kraft (bon état). **Bertrand HETTEY, lotissement Le Parc Raze, 70000 Vesoul. Tél. : 84.78.81.70.**

Echange jeux C 64 et vends ZX 81 : 1 300 F, à débattre, avec 3 cassettes, très bon état. **Cyril LENDRIN, 10, avenue de Verdun, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.29.26.**

Echange jeux pour CBM 64/128 sur disquettes contre d'autres jeux ou lecteur disq. 1541, répondre rapidement S.V.P. **Philippe BAUMANN, ch. du Marguery 10, 1802 Lorseaux, Suisse. Tél. : 19.41.21.51.54.20.**

Echange jeux & demos graphiques pour C 64/128 disq., cherche nouveautés mais aussi prgs pour C 128 et CPM ainsi que des prgs de dessins. **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

De toute urgence ! J'échange K7 pour CBM 64, possibilité vente ou échange contre le Voice Master neuf S.V.P. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

Echange jeux pour CBM 64 + 1541 : World Games, Ultima IV, Super Cycle, Fist II. **Christophe RESSIAN, 21, rue Pierre et Marie Curie, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.28.**

Echange pour CBM 64 nombreux programmes sur K7 et disq. réponse assurée (recherche copieur sur disq. pour 1571 + 128). **Raymond HECHT, 10, rue de la Gravière, 67100 Strasbourg Neudorf. Tél. : 88.84.49.59.**

Lycéen cherche pour son Commodore 128, contacts pour échange de prog, trucs, nouveautés, cherche contact ayant résolu Ultima IV. **Sylvain LEMARIÈ, 39, rue du Verbote, 90300 Evete-Salbert. Tél. : 84.26.16.67.**

Echange ou vends : jeux sur disq. pour C 64 (Spy vs spy 3, Mikie, 1942, Leader Board 2, Antiriad, Hacker 2), cherche utilitaires graphiques. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Sâone. Tél. : 84.68.82.01.**

Echange ou vends nouveautés pour C 64 et 128 sur disq. (Gauntlet Cobra, Aliens, Scooby doo, 1942, etc). **Tél. : 87.65.52.86.**

Echange jeux sur CBM 64 + disquettes, seulement. **Daniel GOLAB, 2, rue Jean-Ladoux Iranget, 34500 Beziers. Tél. : 67.30.06.64 (après 20 h).**

CBM 69/128 échange jeux tournant sur Power cartrigde, envoyer liste, réponse assurée, vends aussi jeux pour CBM 64 (originaux), K7 moitié prix ! **Cyril CHAST, 7, rue Amiral Coubert, 94160 Saint-Mandé.**

Cherche contact Amiga pour échanges de prg. possède World Games, The pawn, Défender on the Crow, etc. **Frédéric HAHN, 17, rue du Haut-Barr, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.35.11.98.**

Amiga : débutant en programmation LN 6 8000 et cherche correspondant sur Amiga, échange de softs et d'astuces. **Pascal GUILLOTEM, 72, rue Saint-Saens, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.13.38.**

Amiga cherche échanges idées jeux et professsionnel. **Abraham GARABEDIAN, 13, rue Roger Vaillant, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.47.80.**

Echange pour CBM 64, jeux sur K7, prix modique, possesseur de Power Cartrigde, réponse assurée. **Franck BÉNÉ, 10, rue des Primevères, 77330 Ozoir-la-Ferrière.**

Echange jeux C 64 disq./K7 : Druid Dragons Lair, Elite, Flight SIM2, Ghost'n Goblins, Jet Wizard C. Set, Juper cycle, 1942, etc. **Christophe LOUVION, 58, rue Jean Bauchez, 57050 Plappeville. Tél. : 87.30.54.33.**

Echange pour Commodore 64, jeux toutes dernières nouveautés (World Games, Gunship, Antiriad, Tarzan, Avenger, Breakthru, etc). **Vincent MOUSSE, 49, rue de Verdun, 57700 Hayange. Tél. : 82.84.13.17.**

Recherche initiés jeu Alternate, Realitis, pour échanger connaissances, trucs, astuces, peut-on dépasser « Level 7 », comment tuer les nobles, gardes ? **Anne GLOAGUEN, 14, rue fbg St Denis, 75010 Paris. Tél. : 43.82.65.01.**

Echange nombreux jeux pour C 64 (Time Tunnel, Zorro, Skyfox...) **Stéphane BOOS, 6, rue de la Zorn, 67840 Kilstett.**

Echange de logiciels pour TO7/70, je possède de nombreux jeux : Greeberet, James Deb 46, Sapiens, Hacker, Vampir, Dieux du Stade 2 et d'autres... **Bruno MARTIN, 10, rue des Palmiers, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.31.33.40.**

Cherche contacts Apple II, vends ou échange livres et docs. **Bastien DUCOS, ch. d'Incarville Gouy, 76520 Boss. Tél. : 35.80.25.30.**

Echange pour Apple II, jeux actions, roues, Stratégies : Summer Games I, III, Winter Games, Captain Goodnight, Conan, achète toutes nouveautés. **Christophe BONIS, 8, rue de St-Germain, 78750 Mareil-Marly.**

Echange nombreux jeux sur Spectrum, échange aussi manuels et solutions de jeux aventures. **Marc GALLAND, 89200 Champien-par-Avallon. Tél. : 86.34.18.63.**

Echange logiciels de jeux et utilitaires, si possible région Grenoble. **Franck PIC, 38400 St-Martin-d'Heres.**

Possède 11 jeux pour CBM 64 (Beach Head, Ace of Aces, Silent Service, Harrier Strike Force, Raide, Ping Pong). Recherche America's CVP, Tomahawk. **Anthony. Tél. : 39.91.90.34.**

Echange ou vends plus de 50 jeux en disq. pour Atari 800 XL/130 XE et aussi 50 autres jeux en K7, cherche Ultima IV. **Stéphane BOURLES, 21 A, ave. Paul Pade, 92140 Clamart. Tél. : 46.45.70.86.**

Vous possédez un Atari 520 ou 1040 ST, alors téléphonez-moi... Vends magnéto 1010 pour XL, XE + unité centrale 800 XL : 400 F. **Philippe BAROIN, 1, rue Louis ROLLAND, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Atari ST cherche contacts sérieux. **Igor OVSEC, Vrigne Meuse, 08350 Donchery. Tél. : 24.26.08.58.**

Céderai 10 jeux sur Atari 520 ST (Sundog, ST Karaté...) contre 800 XL, 130 XE ou périphérique (1020, 1050, 1027...). **Vincent JAQUES, Le Mazet Quins, 12800 Naucelle. Tél. : 65.69.05.77.**

Atari 520 STF échange programmes (jeux, utilitaires, langages, etc...) et nouveautés. **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Echange logiciels sur Atari 520 STF (Skyfox, Super cycle...), utilitaires et jeux, nouveautés assurées. **Dominique PERNICI, 93, les Platanes, 13230 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.19.41.**

Atari 520 cherche jeux : ST Karaté, 500 CC, Starglider, Macadam Bumper, Quasar, Trifide, etc. **Eric PLAYEZ. Tél. : 69.96.47.69.**

Atari ST échange logiciels jeux, musique, graphismes et échange moniteur couleur contre noir et blanc. **Laurent ROBERT, 11, rue des Bridennes, 89700 Tonnerre.**

520 STF Atari cherche contact pour échanges revues, trucs, astuces, etc. Vends matériel 800 XL... **Jean-François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger.**

800 XL échange jeux sur disq. (Silent Service, Conan...), échange au SSI soft contre tabl. et tactile ou imprimante, réponse aussurée. **Laurent CANERIE, 28, bd Marcel Pagnol, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.01.88.**

Donne 12 jeux sur 520 ST (Sundog, ST Kataré...) contre un 800 XL ou tout autre ordinateur de 64 Ko, étudie toutes possibilités. **Jean-Louis MAI, Arvieu, 12120 Cassagnes-Begonn. Tél. : 65.68.37.90.**

Echange ou achète programmes sur 520 ST. **Stéphane BAGAGLIO, quartier « Les Cassades », 13330 Pelisanne. Tél. : 90.55.04.19.**

520 ST cherche contacts. **Laurent ROBERT, 11, rue des Bridennes, 89700 Tonnerre.**

Echange nombreux jeux pour Oric 1 et Atmos, achète jeux pour Zenith (compatible IBM). **Olivier BONNEAU, 30, rue du Pavillon Rouvray, St-Florentin, 28150 Voves.**

Cherche personnes possédant un Oric/Atmos pour échanger jeux et infos, si possible écrivez en anglais ou en allemand. **Martin SIEGEL, Königheimstr. 19, 5300 Bonn. 3 RFA.**

Echange ordinateur ou console contre Simca 1100 Break pour pièces 77 ou voiturette 125 CC 77 cabriolet, étudie toutes propositions. **René BROSSEAU, 59, rue Saint-Lazarre, 49100 Angers. Tél. : 41.48.08.09.**

TO7/70 échange logiciels tous genres, recherche cartouche assembleur, Forth, Logo, votre liste + enveloppe timbrée. **Henri BIM, 1 *bis*, Chemin de la Brosse, 60305 Aumont.**

Echange programmes pour ZX Spectrum. **Laurent TOPIN, 25, rue Pasteur, 02000 Laon.**

Echange tous softs ST (Roms), j'ai Brat, Super Cycle, Karaté Kid II, Champion Weastling... Réponse assurée. **Arnaud MOREL, 19, rue de Bel Air, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.24.93 (après 19 h).**

Amiga échange logiciels, cherche contacts en vue d'un club. **Cem AYATA, 17, rue Lantiez, 75017 Paris. Tél. : 42.63.32.47.**

Cherche possesseur IBM PC ou compatible pour échanger jeux, j'en ai (Décision in the deseat...), cherche surtout jeux aventures. **Hubert DESLIENS, Saint-Laurent, 18330 Neuvy-sur-Barangeaon.**

Dépourvu de moyens, recherche généreux donnateur de tout matériel informatique même hors d'usage, frais d'envoi remboursés. **Thierry WAGNER, 6, rue des Tuileries, 57380 Diebling. Tél. : 87.02.54.89.**

Amstrad 464 échange logiciels de tout genre, beaucoup de nouveautés. Recherche imprimante contre nombreux logiciels. **Philippe VRAMMOUT, 105, avenue des Saules, 59910 Bondues. Tél. : 20.23.22.50.**

Amstrad fou de jeux d'aventure cherche corres. pour échanges de trucs et d'astuces sur « Top Secret » et « Fer et Flamme ». **Stéphane. Tél. : (1) 80.62.88.40.**

Echange jeux sur CPC 6128, possède (Zombi, 3D, Grand Prix, Infernal Runner...). **Nicolas DISCLAIR, Résidence du Clos St-Georges, allée Béarn, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : 34.13.73.13.**

Echange jeux pour Amstrad CPC 464 sur Lille et ses environs. **Local Club des Jeunes, 170, rue Henri Dillies, 59155 Faches-Thuymesnil.**

Echange ou vends nombreux logiciels de jeux pour Apple II, Amstrad 664 et ZX 81. **Pierre SCHBATH, 1, rue Jacques-Louis Bernier, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.83.70.**

Echange nombreux logiciels pour MO 5 et Amstrad sur K7, jeux récents. **Christophe BARRIOS, Le Plat du Loup Seyssuel, 39200 Vienne. Tél. : 74.85.09.73.**

Echange pour Atari XL, Ampli Hifi, Technics réf, SU 8011 + casque + not. en t.b.é. contre imp. 1027 ou 1029 complètes, 32 tab tactiles contre 1020 ou autre périf., guide de Tilt 87 contre le 86, cherche rensei. de Music Studio, envoi solide à mes frais. Réponse assurée. **Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.86.**

Cherche contact pour Atari 520 ST possède (Silent Service, Chess, Music Studio, Time Bandits...). **Franck GOIRAND, 405, ave. St Exupéry, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.29.08.**

Echange logiciels pour Atari 520 ST, possède 80 programmes, cherche tous logiciels musicaux. **Paul ROUGER, 1, rue Tardieu, 75018 Paris. Tél. : 46.06.64.18.**

Atari ST échange logiciels récents et informations, envoyer liste. **Michael MARSKELIM, Im. Pieperkamp 1A, 3150 Peine, R.F.A.**



Crédit CREG immédiat

ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi

Des prix à vous

MATERIEL ATARI

1 - Atari 520 STF	N.C.
2 - Atari 1040 STF mono	N.C.
3 - Atari 1040 STF couleur	N.C.
4 - Moniteur monochrome H.R.	1.990 F
5 - Moniteur couleur THOMSON	2.990 F
6 - Moniteur couleur Atari	3.990 F
7 - Lecteur 360 K	1.990 F
8 - Lecteur 720 K	2.700 F
9 - Imprimante Atari SMM 804	2.490 F
10 - Imprimante Citizen 120 D	2.390 F
11 - Disque dur 20 M SH 204	6.990 F
11A - Lecteur 720 K Cumana	2.000 F

NOS SUPER PROMO

47 - ATARI 520 STF + Moniteur couleur THOMSON	5.490 F
48 - ATARI 520 STF + Moniteur mono ATARI + CITIZEN 120 D	7 190 F
49 - ATARI 520 STF + Moniteur couleur ATARI	6 490 F
50 - ATARI 520 + écran couleur THOMSON + CITIZEN 120 D	7.690 F
51 - ATARI 520 + écran THOMSON + STAR NL 10	3 690 F
52 - ATARI 520 + écran mono ATARI + STAR NL 10	7 690 F
53 - Imp. CITIZEN120 D	2 290 F
54 - Imp. STAR NL 10	2 990 F
55 - Lecteur CUMANA	1 950 F
56 - Moniteur mono SM 125	1 990 F
57 - Moniteur ATARI SC 1224	3.990 F

10 disquettes 3,5
100 F

AMSTRAD

79 - CPC 6128 couleur	3 990 F
80 - Amstrad CPC 464 couleur	2 990 F

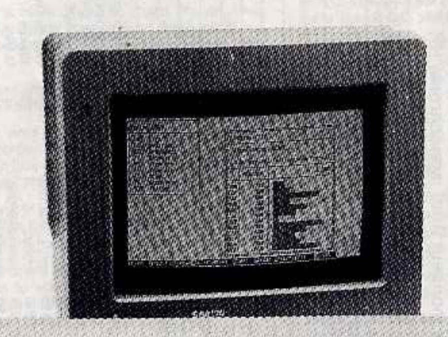
LOGICIELS

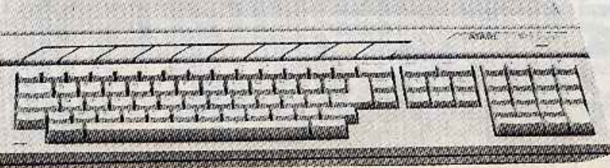
12 - Emulcom	890 F
13 - Calcomat	450 F
14 - Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15 - Textomat	450 F
16 - Basic GFA	495 F
16A - Compilateur GFA	450 F
17 - Megamax C	N.C.
18 - Music Studio	265 F
19 - Brataccas	299 F
20 - Macadam Bumper	255 F
21 - Leader Board	255 F
22 - Wrestling	350 F
23 - Ultima 3	430 F
24 - Silent Service	210 F
25 - Rogue	240 F
26 - Black Cauldron	255 F
27 - Karaté Kid 2	240 F
28 - Mercenary	200 F
29 - Flight Sim II	390 F
30 - Sky Fox	320 F
31 - Arena	250 F
32 - The Pawn	190 F
33 - Paint Works	270 F
34 - Real Time Clock	450 F
35 - Passager du vent	N.C.
36 - Winter Games	270 F
37 - Little people computer	390 F
37A - Super cycle	230 F
38 - Alternate Reality	470 F
39 - Space quest	370 F
40 - Tass Times	360 F
41 - Thaï Boxing	160 F
42 - Harrier strike Mission	350 F
43 - Gate	390 F
44 - Strike Force Harrier	250 F
45 - Jewels of Darkness	190 F
46 - Art Director	490 F

AMIGA
SUPER PRIX NOUS CONSULTER

AMIGA

58 - Aegis animator	970 F
59 - Deluxe paint II	980 F
60 - Deluxe paint	690 F
61 - Images	750 F
62 - Instant Music	269 F
63 - Music studio	269 F
64 - Archon	245 F
65 - Arena	250 F
66 - Archon II	269 F
67 - Bard Tale	375 F
68 - Chassmaster 2000	330 F
69 - Defender of crown	360 F
70 - Flight simulator	550 F
71 - Leaderboard	230 F
72 - Little computer people	260 F
73 - Marble madness	250 F
74 - Seven cities of gold	250 F
75 - Skyfox	250 F
76 - Tass Time	330 F
77 - The pawn	240 F
78 - World games	290 F







163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45 41 41 63 ou 45 41 44 54

au samedi — M° Alésia

couper le souffle !

AMSTRAD CHAINE COMPACT

47A	CD 1000	4.490 F
48A	CD 2000	4.990 F

CREDIT POSSIBLE
Exemple :

	Apport	TEG	Mensualité
CD 1000	890 F	18,24	189,74 × 24

LOGICIELS

81	Knight Games	110 F (K7) 160 F (D)
82	Fer et flamme	160 F (K7) 210 F (D)
83	Aliens	110 F (K7) 160 F (D)
84	Samanta Fox strip poker	110 F (K7)
85	Yie or Kung Fu II	110 F (K7) 160 F (D)
86	Street hawk	130 F (K7) 180 F (D)
87	Sram 2	160 F (D)
88	Gauntlet	110 F (K7) 160 F (D)
89	Gold Hits	110 F (K7) 160 F (D)
90	Mission elevator	110 F (K7) 160 F (D)
91	International Karaté	110 F (K7) 160 F (D)
92	Ping-pong	110 F (K7) 160 F (D)
93	Impossible Mission	110 F (K7) 160 F (D)
94	Mandragore	239 F (K7)
95	Swords and sorcerry	110 F (K7) 160 F (D)
96	Winter games	110 F (K7) 160 F (D)
97	L'affaire Sydney	110 F (K7)
98	Knight rider	110 F (K7) 160 F (D)
99	Tarzan	110 F (K7) 160 F (D)
100	Geste d'Artillac	110 F (K7)
101	Billy la banlieue	160 F (K7) 210 F (D)
102	Les lauréats	180 F (K7) 210 F (D)
103	America's Cup	110 F (K7) 160 F (D)
104	Goonies	110 F (K7)
105	Avenger	110 F (K7) 160 F (D)
106	Trivial poursuite	200 F (K7) 240 F (D)
107	Passager du vent	290 F (D)
108	Leader board	(K7) (D) N.C.
109	Xeno	110 F (K7) 160 F (D)
110	Hosts'n Goblins	110 F (K7) 160 F (D)
111	Eidolon	110 F (K7) 160 F (D)
112	Scoubidou	110 F (K7) 160 F (D)

DIVERS

113	Joystick Konix	160 F
114	Joystick quickshot II	80 F
115	Joystick quickshot II plus	130 F
116	Joystick quickshot II turbo	190 F
117	Joystick pro compétition	190 F
118	Disquette 5 p 1/4 × 10	149 F
119	Disquette 3,5 p × 10	150 F
120	Disquette 3 p × 10	350 F
121	C 64 + 1541	3 590 F
122	1541	1 800 F
123	64 N	1 800 F
124	C 64 + 1541 + moniteur couleur	5 250 F

COMMODORE

125	Commodore 64 N	N.C.
126	Lecteur Disk 1541	N.C.
127	Lecteur K7 1530	N.C.
128	Moniteur mono 40/80 C avec son	1.090 F
129	Moniteur couleur	1.990 F

COMMODORE 64
LOG COMMODORE

130	Artic fox	155 F (D)
131	Dragon's Lair	95 F (K7) 130 F (D)
132	Silente service	95 F (K7) 135 F (D)
133	Les lauréats	180 F (D)
134	Space Harrier	95 F (K7) 135 F (D)
135	Marble Madness	150 F (D)
136	Summer Games II	90 F (K7) 140 F (D)
137	Winter Games	99 F (K7) 150 F (D)
138	Ultima III	175 F (D)
139	Game Maker	N.C.
140	Terra cresta	125 F (D)
141	Ultima IV	175 F (D)
142	America Cup	110 F (K7)
143	Dragon Lair II	115 F (K7) 135 F (D)
144	Infiltration	90 F (K7) 135 F (D)
145	Power cartridge	450 F (D)
146	Tracker	165 F (D)
147	Leader board	95 F (K7) 135 F (D)
148	Solo fligh II	90 F (K7) 135 F (D)
149	Gertlet	105 F (K7) 150 F (D)
150	Destroyer	155 F (D)
151	Starglider	135 F (K7) 170 F (D)
152	The Pawn	170 F (D)
153	Ace of Aces	95 F (K7) 145 F (D)
154	Paper boy	95 F (K7) 135 F (D)
155	Crystal casstles	105 F (K7) 150 F (D)
156	Les maîtres de l'univers	N.C.
157	Felds of Five	105 F (K7) 150 F (D)
158	Frame (bowling)	105 F (K7) 150 F (D)
159	Geos	445 F (D)

MSX
LOGICIELS

160	Eggerland mystery	180 F (K)
161	Hyper sports 3	180 F (K)
162	Knight mare	180 F (K)
163	Yie ar Kung Fu II	180 F (K)
164	Basket ball	180 F (K)
165	Sorcery	110 F (K)
166	Mandragore	239 F (K7)
167	Green Beret	180 F (K)
168	The way of the tiger	110 F (K7)
169	International Karaté	110 F (K7)
170	Boulder Dash	110 F (K7)
171	Dambusters	110 F
172	Football	180 F (K)
173	Nemesis	180 F (K)
174	Hole in one Professional	180 F (K)
175	MSX Classics	110 F (K7)

LOGICIEL 1 30 XE et 800 XL

176	Goonies	110 F (K7) 160 F (D)
177	Leader board	110 F (K7) 160 F (D)
178	Alternater reality	160 F (D)
179	Boulder Dash construction	160 F (K7)
180	Flyght Sim II	550 F (D)
181	7 cities of gold	160 F (D)
182	Spy VS Spy II	110 F (K7) 160 F (D)
183	Ultima IV	190 F (D)
184	Solo Flight II	160 F (D)
185	Crusade in Europe	110 F (K7) 160 F (D)
186	Ghostbuster	110 F (K7) 160 F (D)
187	Hard Ball	110 F (K7) 160 F (D)
188	Raid over Moscou	110 F (K7) 160 F (D)

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

Frais de port logiciels 20 F .... F
Frais de port matériel 70 F .... F
Contre-remboursement + 30 F .... F

Total .... F

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

CHER TILT

COMMODORE

J'ai acheté un *Commodore 128* parce qu'on me l'avait conseillé. Mais je vois dans votre magazine que vous n'en parlez que très rarement. Pourquoi ? Quelle est votre opinion sur cet ordinateur ? Il faut vous dire que je ne l'ai pas pris pour m'amuser mais pour essayer d'aller plus loin. Et dans ce domaine, je crois que c'est un bon ordinateur. Et il paraît que **tous** les logiciels de *C 64* vont aussi sur *C 128*. Est-ce vrai ?

Christelle Duchamp
Nice

Le C 128 fonctionne selon deux modes 128 et 64. Dans le deuxième cas, le C 128 est un Commodore 64. Donc, tous les logiciels pour C 64 tournent sur C 128. Peu de programmes utilisant les capacités propres du C 128 sont publiés. Mais nous sommes convaincus que toutes les possibilités des Commodore n'ont pas encore été explorées.

CORRESPONDANTS

Je suis intéressé par ton, article concernant la demande polonaise peu satisfaite au point de vue micros ; j'espère seulement qu'il restera une petite adresse pour moi. J'ai 17 ans, je peux, si besoin est, m'exprimer dans un anglais correct.

Laurent Malangin

Je m'appelle Arnold. Je suis polonais. J'ai 16 ans et fréquente le lycée. Je m'intéresse aux ordinateurs. Je sais que dans votre journal il y a beaucoup d'informations sur les jeux et les ordinateurs. En Pologne, les jeux sont en retard. Je vous prie de me pardonner mes erreurs. J'apprends le français depuis à peine deux ans.

Arnold Nowak
Chalupki

POURQUOI ?

Cher Tilt. J'ai appris le Basic sur un *Apple* et je viens d'avoir un *PC Amstrad*, est-ce que la différence entre le Basic Apple et le GWBasic est grosse ? Dans le n° 37, dans Sésame, j'ai trouvé des programmes intéressants mais ils étaient pour *EXL 100* et *Commodore 64*. Est-il possible de les transposer sur un *PC* au prix de modifications relativement simples ? Je voudrais savoir s'il existe des émulateur pour *PC*, et si oui, lesquels ?

J'ai remarqué dans les « Pub » de *Tilt* que les différences de prix étaient énormes, atteignant 1 000 francs pour le matériel informatique et jusqu'à 200 francs pour les logiciels. Pourquoi ? Je n'ai qu'un lecteur de disquette, un second lecteur existe-t-il ?

Anonyme

— Concernant la « portabilité » de programmes en Basic : les programmes en Basic écrits dans une version peuvent être traduits en Basic d'un autre dialecte à la suite de corrections plus ou moins longues, mais un programme qui utilise à fond les capacités de telle ou telle machine aura besoin de modifications fondamentales pour tourner sur une machine aux caractéristiques différentes. Concrètement il est aussi rapide de reprogrammer (en utilisant des idées trouvées dans un programme) que d'essayer de traduire.

— Les prix des matériels et des logiciels varient beaucoup. Cela s'explique de la même façon que les différences de prix entre les plaques de chocolat ou entre les pots de fromage blanc vendus par différents réseaux de distribution. Un gros distributeur obtiendra du matériel moins cher du fabricant, un autre se contentera de marges bénéficiaires plus réduites, un troisième acceptera de ne presque rien gagner sur un matériel qu'il vendra en promotion, quitte à se rattraper sur d'autres matériels.

— Enfin, le PC d'Amstrad est disponible avec un ou avec deux lecteurs de disquettes.

TILT EST-IL ANTI-APPLE ?

Nous avons reçu quatre lettres « d'Appelmaniaques » qui, visiblement, n'ont pas apprécié le banc d'essai de l'Apple II GS. Ce dernier, fort critique et insistant sur les défauts d'une machine chère, est qualifié de non objectif. Franchement, trouverions-nous un intérêt à dire du mal d'une machine alors qu'elle serait de grande qualité ? Nous sommes traités « d'anti-Apple » parce que nous sommes réservés sur le II GS et parce que nous ne parlons pas des soi-disant nouveaux softs pour Apple... Concernant les logiciels, la situation est simple. Vous, pirates « Applemaniaques », vous avez tué le marché du soft pour Apple II. Nous ne parlons pas assez de softs Apple ? Normal, nous ne parlons de programmes que lorsqu'ils sont commercialisés en France (sauf exception). Le temps écoulé entre la commercialisation aux U.S.A. et en France permet aux pirates de répandre leurs copies avant la sortie des produits. Résultat : l'utilisateur d'Apple non pirate est pénalisé car il ne peut se procurer les softs récents. Mais, plus grave, les éditeurs laissent tomber la machine par manque de marché. Deuxième point : nous sommes « anti-Apple » parce que nous critiquons le II GS ? (voir lettre intitulée : Apple en panne de logiciels). Nous persistons à dire que cette machine n'a rien d'exceptionnel, surtout compte tenu de son prix. Toute personne objective ne peut être que de cet avis, évidemment les extrémistes diront toujours le contraire... La critique est toujours constructive, c'est pourquoi nous l'acceptons lorsqu'il y a lieu, nos rares détracteurs le devraient aussi...

Le microprocesseur du *II GS* n'est pas un 8/16 bits, c'est un 16/24 bits.

Ce lecteur confond adresses et données. Un microprocesseur moderne possède au moins trois bus (données, adresses et états). Les lignes de données véhiculent des valeurs. Les lignes d'adresses sélectionnent les endroits où ces valeurs doivent être inscrites. Les lignes d'états permettent une bonne coordination de tous ces événements (inscrire les données au bon endroit et au bon moment...). Notez bien que nous parlons de lignes et non de bus car ces derniers sont constitués de plusieurs lignes. Sur le 65C816, le microprocesseur du II GS, le bus d'adresses contient seize lignes directes et huit autres lignes non directes. Ces dernières véhiculent aussi des données d'adressage mais avec un décalage égal à T=t+1, avec « t » correspondant aux lignes directes (cette technique est appelée multiplexage). Nous avons donc, dans un premier temps, seize lignes auxquelles nous devons ajouter les huit autres. Cela nous fait bien vingt-quatre lignes d'adressage. Etant donné que chaque ligne transmet un bit, le 65C816 possède vingt-quatre bits. Mais comme il ne possède que seize lignes directes, ce processeur est décrit comme étant un 16/24 bits. Ainsi, ce lecteur a raison. Mais, nous l'avons dit : il confond adresses et données. Le nombre de bits d'un microprocesseur n'est pas fonction du bus d'adresses mais de données ! Hors le 65C816 possède huit lignes directes plus huit non directes. Donc cé processeur est bien un 8/16 bits. CQFD.

Contrairement au II GS, les capacités d'adressage des ST et Amiga ne sont certainement pas de 16 Méga Octets. Le microprocesseur utilisé par ces deux machines est le MC 68000 de Motorola. Il permet l'adressage direct de 16 Méga Octets, et théoriquement il en est de même pour les machines l'utilisant. Evidemment les ST et Amiga ne dérogent pas à cette règle. Mais, en toute objectivité, à quoi servent 16 Méga sur un ordinateur grand public ?

Le *II GS* sera compatible *PC*, pas les *ST* et *Amiga*.

Vraiment ? Alors à quoi sert l'extension pour Amiga possédant un lecteur de disquettes cinq un quart de 360 Ko formatés, un 8088 et 256 Ko de Ram ? Rappelons que cette extension se nomme Sidecar et qu'elle est commercialisée aux alentours de 7 000 F. Pour le ST les choses sont différentes. La carte d'extension MS Dos joue les arlésiennes et est désormais prévue pour le Cebit de Hanovre.

Le clavier du *II GS* est le meilleur.

Argument plus que subjectif : Nathalie Meistermann préfère le clavier du II GS, Mathieu Brisou celui de l'Amiga...

Le synthétiseur intégré du *II GS* propose seize voies, soit bien plus que le *ST* et l'*Amiga*.

Absolument, d'ailleurs il est écrit dans le banc d'essai : « Le II GS est, sans conteste, l'ordinateur le plus évolué pour le son ».

Le Basic Applesoft est vieux mais plus performant que ceux des *ST* et *Amiga*, et sa présence est nécessaire pour assurer la compatibilité avec les Apple II.

Il est vrai que d'un point de vue rapidité (et dans certains cas d'un point de vue précision), le Basic Appelsoft s'avère plus performant que ses homologues sur ST et Amiga. Cependant, il aurait pu être plus évolué tout en préservant une compatibilité maximale avec les Apple II.

Il est anormal que ce langage ne puisse utiliser pleinement les capacités de la machine alors que les Basic pour ST et Amiga le peuvent sans problème.

Le *II GS* trop fermé ? Pourtant il possède de nombreux slots d'extension et interfaces !

Par trop fermé, nous pensions au soft et non au hard (nous aurions dû être plus précis). Le II GS est mal supporté : rares sont les programmes utilisant cette machine. De plus la politique Apple se révèle étonnante : le II GS n'est pas destiné aux gens qui program-

CBS COLECOVISION

A	MICRO ORDINATEUR ADAM	1500 F
B	MODULE DE PILOTAGE (avec k7 TURBO)	690 F
C	ROLLER CONTROLER (avec k7 Slither)	390 F
D	ROLLER CONTROLLER (avec Slither & Turbo)	490 F
E	POIGNEES D'ORIGINE (2)	290 F
F	TRANSFO. D'ALIM.	190 F

200	SCHTROUMPFS	149 F
202	CARNIVAL	149 F
203	VENTURE	149 F
204	TELLY TURTLE (LOGO)	149 F
205	LEARNING WITH LEEPER (3 A 6 ANS)	149 F
206	BLACK JACK - POKER	149 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	MOUSE TRAP	149 F
213	Q* BERT	149 F
214	FROGGER	149 F
216	VICTORY (Roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	149 F
218	TRESHOLD -Space invader-	149 F
219	SMURF -Dessin -	149 F
222	LOOPING	199 F
223	FOOTBALL AMERICAIN (SC)	199 F
226	OIL'S WELL - pac man -	199 F
227	DESTRUCTOR (turbo)	199 F
229	QUEST FOR QUINTANA	199 F
230	JUMPMAN JUNIOR	249 F
232	FRONT LINE (SC)	249 F
234	MOUNTAIN KING	199 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	249 F
238	WARGAMES	249 F
239	DUKES OF HAZARD (turbo)	249 F
240	TARZAN	249 F
241	2010	249 F
242	JAMES BOND	249 F
244	PITFALL II	299 F
247	TIME PILOT	349 F
250	SPY HUNTER	349 F
251	TAPPER	349 F
252	MONTEZUMA'S REVENGE	349 F
253	GROG'S REVENGE	349 F
255	ILLUSIONS (3D.)	349 F

INTELLIVISION

100	CONSOLE DE JEU	590 F

NOUVEAU

99	JOYSTICKS ADAPTABLES (la paire)	250 F

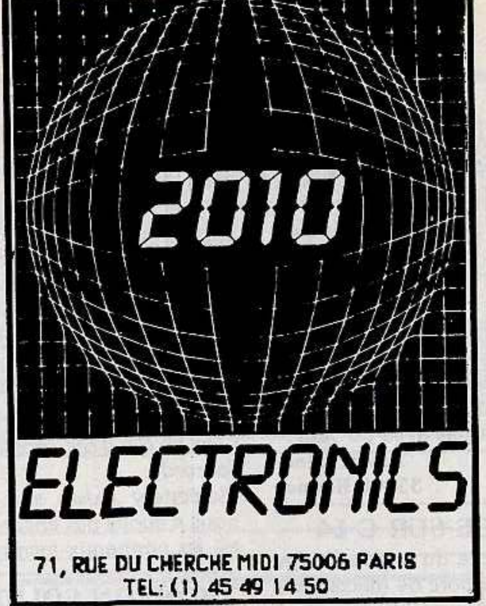
WAR GAMES

180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
185	SPACE BATTLE	149 F
186	MISSION X	199 F
187	DEFENDER	199 F
189	NOVA BLAST	199 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
193	DEMON ATTACK	199 F

NOUVEAUTE

194	HOVER FORCE (SUPERCOPTER)	249 F





SPECIALISTE

DE LA CONSOLE DE JEUX

IMPORTATEUR EXCLUSIF

Intellivision®

LES SPORTS

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (foofball)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER*	249 F
110	CHAMPIONSHIP TENNIS*	249 F
111	SKIING	199 F

NOUVEAUTES

112	FOOTBALL AMERICAIN*	249 F
113	CHAMPIONSHIP BASE BALL*	249 F

(* 1 OU 2 JOUEURS)

REFLEXION ET HAZARD

121	ECHECS	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI (OTHELLO)	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER - BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F

INTELLIVISION

AVENTURES

130	TRESOR OF TARMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MAITRES DE L'UNIVERS	199 F
135	DRACULA	199 F
137	ICE TRECK	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F



THUNDERCASTLE

• REFLEXES ET ADRESSE

150	SHARP SHOT	149 F
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PAC MAN	149 F
155	FROG BOG	149 F
157	DONKEY KONG JUNIOR	149 F
158	BEAUTY AND THE BEAST	199 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
166	PINBALL (FLIPPER)	199 F
167	BUMP N' JUMP	199 F
168	AUTO RACING	199 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q* BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
172	DRAGONFIRE	199 F

NOUVEAUTE

173	THIN ICE	249 F

THIN ICE



For one or two players

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Crédit CREG

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port .... 20 F
N° .... F machine + 50 F
N° .... F TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

ment! C'est vrai car pour programmer un II GS il faut avoir recours à l'Assembleur et se procurer, moyennant finances, la documentation s'y rapportant.

Vos principaux reproches portent sur des détails (câbles trop courts, interrupteurs mal situés...)

Le II GS est une machine chère, l'utilisateur est en droit de demander un minimum. En l'occurrence : des câbles de longueur raisonnable, une ergonomie poussée, etc.

Le prix du *II GS* n'est pas de 18 857 mais de 15 800 F.

Et le prix de l'Amiga n'est pas de 12 000 mais de 7 000 F! Bien sûr, cela dans un seul magasin mais la mauvaise foi pardonne tout... Il faut se méfier de ces offres exceptionnelles qui trop souvent laissent l'acheteur dans l'embarras en cas de panne. Ces matériels à prix cassés sont souvent importés parallèlement et en ce cas le représentant officiel de la marque en France n'applique pas de garantie. Il faut choisir : le prix fort avec garantie ou le prix cassé mais sans garantie.

Les questions posées ont été extraites de quatre lettres. Seul un auteur n'est pas anonyme : Mr Noirez, 57157 Marly.

Nous venons de le démontrer : les arguments existants en faveur du II GS sont rares et trop souvent contestables. La comparaison entre les ST, Amiga et II GS démontre l'évidente supériorité de l'Atari en tant que machine performante et d'un coût plus que mesuré. Enfin pour en finir, nous publions ci-dessous la réaction d'un acheteur de II GS qui, comme nous, se montre critique vis-à-vis de cette machine.

Si, comme moi vous achetez un *II GS*, attendez-vous à une drôle de surprise lorsque vous essayerez de tirer parti de ses « qualités » graphiques ou sonores ! Il n'existe, en effet, aucune instruction Basic qui permette d'émettre un son (hormis un bip) et la documentation nécessaire à la programmation en Assembleur est fournie par Apple en échange d'un chèque de 2 000 F. Payer 18 000 F pour un soi-disant super micro et devoir « allonger » de nouveau s'apparente au racket! De plus, si l'on contacte la direction commerciale d'Apple l'on s'entend dire que le *II GS* n'est pas destiné aux gens qui programment (sic !), que le son et l'image ne sont pas ses caractéristiques principales (resic !), qu'il suffit d'attendre « quelques semaines, quelques mois » pour avoir des programmes utilisant les capacités de cette machine. Et si les acheteurs potentiels de *II GS* attendaient « quelques semaines à quelques mois » avant d'acheter, histoire de montrer qu'un succès commercial ne s'acquiert pas avec du vent ?

Xavier Lena
35000 Rennes

BRIDGE SUR C 64

A la recherche du jeu de Bridge pour *Commodore 64* (décrit dans *Tilt* n° 30 page 120), j'ai compulsé en vain les listes de logiciels vendus par correspondance, visité sans succès les boutiques informatiques de la ville, et écrit une lettre sans réponse à Nice Ideas, Valbonne. Que faire ?

Robert Fellman
68200 Didenheim

Vous n'êtes pas le seul à nous avoir écrit à ce sujet. Malheureusement il semble peu probable que la version Commodore 64 *sorte jamais. Le jeu existe actuellement en cassette sur* Amstrad *et* MSX *au prix de 250 francs. Les produits Nice Ideas sont distribués par Cadre, et Infogrames devait se charger de l'adaptation. Malheureusement, les développeurs sont à présent trop pris par les conversions multiples des Passagers du vent. Et d'après Infogrames les ventes sur* Commodore 64 *ne seraient pas suffisamment porteuses. Une seule solution, écrire nombreux à Infogrames pour infléchir sa position.*

PUBLICITÉ COMPARATIVE

Connaissez-vous la publicité comparative ? En France que nenni. Et pourtant... Atarien confirmé depuis sept ans, après avoir économisé, mon frère et moi, nous nous sommes acheté un *Commodore 64*. La logithèque grandissante des deux ordinateurs nous a fait craquer... C'est alors que par un frileux matin de Noël, me baladant tranquillement sur la planète Targ de *Mercenary*, je découvre, ô stupéfaction, un panneau arborant le sigle Commodore. Amusé et continuant ma quête, je croise quelques degrés plus loin le logo Atari. Intrigué je m'en suis retourné vers la pancarte Commodore et après une légère pression du bouton, elle tombe pour laisser apparaître le mot « traître ». La haine me prit ; retour au panneau Atari, la sueur m'obstruant les yeux, j'appuie et comble de l'horreur, il était écrit « bravo, bien joué ! L'action ne sert à rien ». Si c'est de l'humour, je l'ai très mal pris. Je n'en resterai pas là. Je cherche ardemment la version de ce jeu pour *Atari*. C'est une question de vengeance personnelle.

Il y a des fanatiques partout, même chez les développeurs. C'est un clin d'œil, grossier je vous l'accorde.
Mercenary *existe sur ST mais nous n'avons pas encore rencontré les panneaux incriminés.*

THOMSON SOLIDARITÉ

Les lettres polonaises continuent à parvenir en force à la rédaction, Czestaw Kotodziejczyk cherche des correspondants thomsoniens :

Possesseur d'un ordinateur *Thomson TO7*, très populaire en France, j'espère que vous pourrez m'aider car je ne peux trouver de jeux en Pologne. La rédaction de *Tilt* publie des annonces de clubs ou de particuliers désirant vendre ou échanger des jeux et de la littérature professionnelle. J'aimerais correspondre avec eux. J'ai l'intention d'organiser dans l'avenir un club d'usagers Thomson mais sans programmation et sans jeux cela paraît difficile.
Ul.B. Prusa 119/149, 41200 Sosnowiec, Pologne.

APPLE EN PANNE DE LOGICIELS

Propriétaire d'un *Apple II C* et habitant une ville de province, j'aimerais apporter ma contribution au débat actuellement en cours dans *Tilt* à propos du piratage. Ma situation est la suivante : même en acceptant de payer le prix (très) fort des logiciels d'origine, il m'est très difficile, voire impossible, de me les procurer. Les boutiques d'informatique rivalisent pour vendre du matériel mais refusent de diffuser les logiciels : seules quelques grandes chaînes (telle la FNAC) prennent le risque de constituer des stocks. Malheureusement il est très difficile d'y trouver son bonheur et le réassort des logiciels anciens (plus de six mois) semble pratiquement impossible. Il faut donc recourir aux détaillants parisiens qui s'approvisionnent au coup par coup et en petite quantité. Je n'ai donc que deux solutions à mon problème :
1° Faire confiance aux éditeurs qui poursuivent les pirates avec rigueur. J'ai la faiblesse de penser que quelle que soit la bonne volonté des Pouvoirs publics en la matière, on n'est pas prêt de voir les fruits d'une pareille politique.
2° Permettre aux utilisateurs de trouver auprès des pirates les logiciels qu'ils sont de toute façon incapables de se procurer auprès des revendeurs. Je trouve que *Tilt* devrait publier ces adresses, s'il estime que la passion du jeu autorise la malhonnêteté indiscutable du piratage.

Vous prenez le problème à l'envers. Apple est par excellence l'exemple d'une machine dont la production logicielle s'est arrêtée par la faute des pirates. Les sociétés qui développaient dessus, ou les détaillants, vendaient pendant une ou deux semaines quelques centaines d'exemplaires puis plus rien. Les réseaux de pirates prenaient le relais. La position d'Apple était même assez ambiguë malgré des discours officiels fermes. Tout le monde sait que le piratage était encouragé par tous les revendeurs qui en faisaient un argument de vente. Il ne reste plus que quelques sociétés aux Etats-Unis qui produisent sur les Apple 2e, 2c *ou* 2 + *, et la plupart du temps il s'agit d'éducatifs. En France, Jean-Louis Le Breton, directeur et programmeur de la marque Froggy Software, continue à sortir des jeux sur cette machine. Depuis que cette société a arrêté de protéger ses logiciels, elle a augmenté ses ventes, ce qui lui a permis de baisser ses prix. Mais Froggy Software est une petite société chez laquelle un « hit » se chiffre à 1 700, 2 000 exemplaires. La majorité des grandes sociétés de soft ne peuvent rentabiliser leurs frais avec un tel chiffre de vente. En aucune manière Tilt ne publiera les adresses des pirates qui font marcher leur tiroir-caisse aux dépens de leurs « clients » et des auteurs. Froggy Software, 33, avenue Philippe-Auguste, 75011 Paris, tél. : (1) 43.58.25.98.*

BIDOUILLES SAUGRENUES

Je possède un *Atari 520 ST* avec prise Péritel. Est-il possible en bidouillant un Minitel couleur de le transformer en moniteur ?

Frédéric Bertrand,
12100 Millau.

Nous n'avons jamais essayé. Avec une prise Péritel-Minitel et quelques connexions cela doit être possible. Mais l'intérêt est très limité car vous n'aurez alors pas le son, mais un léger bip bip sonore et beaucoup de sueurs froides. Bonne chance !

UNE AFFAIRE DE SPECIALISTE
ESPACE MICRO

32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS- TEL: 42852520- METRO: CADET
L'ESPACE ATARI: LIGNE MINITEL PERMANENTE 42802610

NUMERO1 - MARS 1986 ESPACE MICRO

BUREAUTIQUE

FIRST WORD:	590 F
HABAWRITER II:	895 F
EVOLUTION:	1990 F
EVOLUTION SUNSET:	1100 F
CALCOMAT:	450 F
VIP SOUS GEM:	1990 F
DATAMAT:	450 F
TALENT BASE:	1040 F
DBMAN:	1500 F
SWIFT CALC:	NC.
PUBLISHING PARTNER:	NC.
DBMANAGER:	NC.
WRITE MICROSOFT:	NC.

LANGAGES

METACOMPO LATTICE C:	1090 F
METACOMPO PASCAL:	570 F
METACOMPO MACROASS:	570 F
METACOMPO LISP:	1450 F
METACOMPO MAKE EDITOR:	450 F
BASIC GFA:	495 F
COMPILATEUR GFA:	495 F
OSS PASCAL:	890 F
PASCAL UCSD:	990 F
MEGAMAX C:	1750 F
FORTRAN 77:	1500 F
APL:	1990 F
MODULA II :	1450 F

CREATIVITE

MUSIC STUDIO:	330 F
PRO 24 STENBERG:	2500 F
DEGAS:	390 F
DEGAS ELITE:	570 F
ART DIRECTOR:	650 F
FILM DIRECTOR:	N.C.
AEGIS ANIMATOR:	700 F
CAD-3D:	490 F
COMPLEMENT CAD-3D:	490 F
PLUS PAINT BI FORMAT:	350 F
TYPE SETTER:	490 F
CARTOGRAPHER:	490 F
ANIMATIC:	350 F
MAKE IT MOVE:	495 F
POWER VISION SLIDE SHOW:	495 F
EASY DRAW:	880 F
COLOR OBJECT EDITOR:	495 F

LES PROMOS

520 STFM...4990 F
LIVRE AVEC SM 125 + 20 LOGICIELS

520 STFC...5490 F
LIVRE AVEC SC1224 + 20 LOGICIELS

1040 STFM..9990 F
LIVRE AVEC SM 125
TABLEUR-TT DE TEXTE
GESTION FICHIER
ACCESOIRES DE BUREAU

MATERIEL

520 STF...3990 F
1040STFC..11990 F
MONO.SM125: 1990 F
COLOSC1224: 3990 F
D DUR 204: 6990 F
DIGITALISEUR: 2850 F
SAMPLER: 2400 F

IMPRIMANTES

STAR NL-10: 3600 F
CITIZEN 120D: 2450 F
OKI 20 COLOR:3450 F
LASERS : NC.
LES IMPRIMANTES SONT LIVRES
AVEC LES CABLES DE LIAISON

garantie 1 an en nos locaux

JEUX

FLIGHT SIM II:	570 F
HARRIER STRIKE MISSION:	450 F
STRIKE FORCE HARRIER:	290 F
GATO:	390 F
SILENT SERVICE:	320 F
SDI:	450 F
ALTERNATE REALITY:	450 F
SPACE QUEST:	450 F
KING QUEST I :	420 F
KING QUEST II :	420 F
KING QUEST III :	450 F
PASSAGERS DU VENT:	299 F
BLACK CAULDRON:	420 F
DONALD DUCK:	420 F
EDEN BLUES:	320 F
MACADAM BUMPER:	290 F
EREBUS:	290 F
TENNIS:	290 F
CHESS PSION:	295 F
TASS TIME IN TOWN;	320 F
PAWN:	250 F
STARGLIDER:	250 F
JEWEL OF DARKNESS:	250 F
LEADER BOARD:	350 F
WORD GAMES:	320 F
WINTER GAMES:	320 F
SPACE PILOT:	180 F
THAI BOXING:	180 F
SUPER CYCLE:	300 F
MERCENARY:	390 F
ARENA:	250 F
DEEP SPACE:	250 F
SUNDOG:	390 F
BASKETT BALL:	260 F

POUR COMMANDER:

ECRIVEZ NOUS SERVICE
VPC ESPACE MICRO
32 RUE DE MAUBEUGE
75009 PARIS

EXPEDITION PAR SERNAM
OU POSTE

FRAIS DE PORT:
LOGICIELS: 20 F-MACHINES:100 F

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A:

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR.....RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)

et vous adresse ci-joint mon règlement de ....Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM...PRÉNOM...

ADRESSE...

....

CODE POSTAL ⎿⎿⎿⎿⎿⎿ VILLE...

LE JEU LE PLUS POPULAIRE DU MONDE AVEC MAINTENANT DES QUESTIONS MUSICALES ET SONORES...



1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

NOM : ______

ADRESSE : ______

VILLE : ______ CODE POSTAL : ______

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

TRIVIAL PURSUIT
☐ AMS-CASS 199 FF ☐ AMS-DISC 259 FF
☐ CBM-CASS 199 FF ☐ CBM-DISC 259 FF
☐ SPEC-CASS 199 FF

Eteignez vos ceintures attachez vos cigarettes...

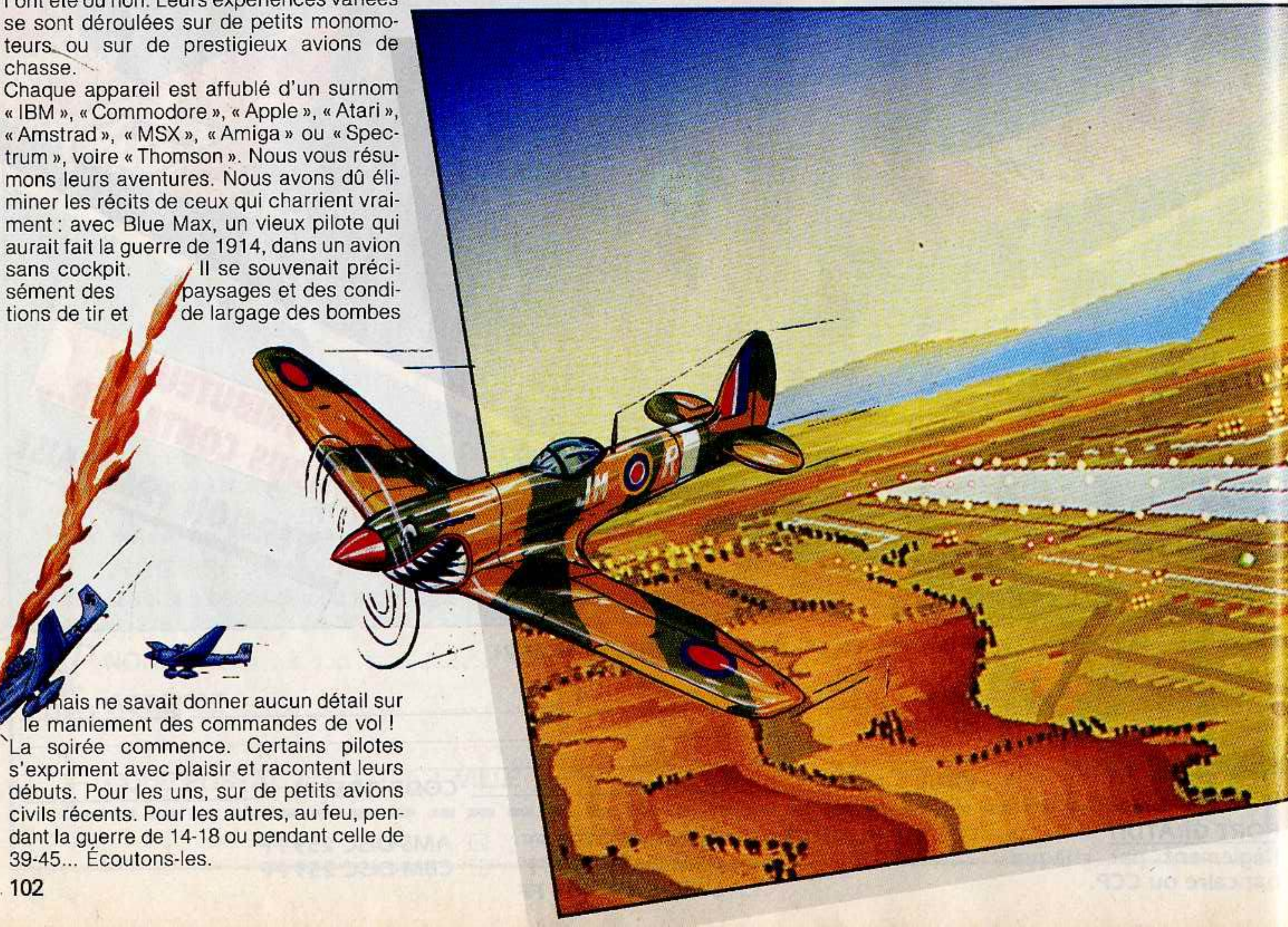
Ça va secouer ! Les avions simulés par micro-ordinateurs affectionnent la voltige et la guerre. En tout cas, les situations précaires. Des grands classiques aux plus récents logiciels, nous avons testé un échantillon très représentatif des merveilles et des défauts du genre. Entrez les yeux ouverts dans ce monde passionnant !

Les pilotes civils ou militaires ne boivent pas. Mais leur carrière, remarquablement courte, en fait de jeunes retraités ou des gens qui adoptent un autre métier et qui aiment à se remémorer les grands moments de leur vie professionnelle. *Tilt* a laissé traîner les longues oreilles de certains de ses journalistes dans une brasserie, proche d'un grand aéroport, où aiment se retrouver pilotes et anciens pilotes, civils et militaires ainsi que des gens qui ont tant désiré embrasser cette carrière que, l'alcool aidant, ils ne savent plus bien, s'ils l'ont été ou non. Leurs expériences variées se sont déroulées sur de petits monomoteurs ou sur de prestigieux avions de chasse.

Chaque appareil est affublé d'un surnom « IBM », « Commodore », « Apple », « Atari », « Amstrad », « MSX », « Amiga » ou « Spectrum », voire « Thomson ». Nous vous résumons leurs aventures. Nous avons dû éliminer les récits de ceux qui charrient vraiment : avec Blue Max, un vieux pilote qui aurait fait la guerre de 1914, dans un avion sans cockpit. Il se souvenait précisément des paysages et des conditions de tir et de largage des bombes mais ne savait donner aucun détail sur le maniement des commandes de vol !

La soirée commence. Certains pilotes s'expriment avec plaisir et racontent leurs débuts. Pour les uns, sur de petits avions civils récents. Pour les autres, au feu, pendant la guerre de 14-18 ou pendant celle de 39-45... Écoutons-les.

Flight Simulator II : j'ai envie de me détendre un peu, aussi je m'inscris dans un club privé d'aéronautique.Je ne risque pas de m'ennuyer car il dispose de deux types d'avions très différents : un avion de tourisme, le Cesna Turbo Skyline RG II et un petit jet d'affaire, le Gates Learjet 25 G, capable de performances beaucoup plus impressionnantes, vitesse maximale 445 knots et un plafond de vol de 15 000 mètres. Je commence sur l'avion de tourisme. Le tableau de bord est déjà très complet et l'appareil possède la plupart des systèmes de guidage pour vol sans visibilité. En revanche je note d'emblée que : l'altimètre indique l'altitude réelle (par rapport au niveau de la mer). Il faudra absolument que je m'en souvienne si je ne veux pas me crasher lamentablement à l'atterrissage. L'indicateur de vitesse mesure en fait la pression d'air et sera donc influencé par la vitesse du vent. Je découvre aussi un indicateur nouveau m'informant si mon virage est coordonné ou non, chose qui est réglée de manière automatique sur les appareils plus perfectionnés. Le gyroscope



me fournit pour sa part des indications plus précises sur mon cap que le compas magnétique, mais il a besoin d'être réétalonné régulièrement. Enfin l'indicateur de vitesse verticale mesure en fait les changements de pression d'air et sa réponse n'est pas immédiate.
Pour ce premier vol, je profite du beau temps et me fait aider par l'ordinateur de contrôle. C'est lui qui se charge de mettre les moteurs en marche, d'étalonner l'altimètre et le gyroscope. Il s'occupe aussi de contrôler le mélange du carburant et sa répartition entre les deux réservoirs ainsi que de coordonner les virages. Je boucle ma ceinture et me prépare. Dans un premier temps, je centre l'avion sur la piste en mettant un peu de gaz et en le faisant pivoter lentement (il faut y aller doucement car un avion n'a qu'une bien médiocre tenue de route au sol). Je coupe les gaz, serre les freins et m'immobilise. Il est temps de faire l'indispensable check-list. Tout va bien, j'entame la procédure de décollage.

Comme la portance de cet appareil est élevée, il n'est pas indispensable de sortir les volets, mais il n'est pas contre-indiqué non plus de les sortir un peu (20 degrés environ). Je pousse les moteurs à plein régime et m'élance sur la piste. Comme je n'étais pas parfaitement centré sur la piste, il me faut effectuer quelques petites corrections en agissant surtout sans à-coup. L'appareil commençant à rouler suffisamment rapidement (entre 48 et 53 knots), je tire à moi le manche à balai de deux crans. Me voici sans encombre dans les airs.
Pour me familiariser avec l'appareil, je tente une chandelle. Mais après quelques secondes, ma vitesse ascensionnelle, au lieu de croître, commence à baisser et même à s'inverser. Je risque de décrocher et tomber en vrille ! Je prends les choses en main au plus vite en faisant légèrement piquer l'appareil. Cet avion n'est pas assez puissant pour les chandelles, il faudra que je m'en souvienne. Je monte tranquillement à mon altitude de croisière et m'y stabilise. Le paysage est merveilleux. Comme mon cockpit est très dégagé, rien ne m'empêche de regarder dans toutes les directions, même vers l'arrière. Merveille de l'informatique, il est possible d'ouvrir une seconde fenêtre et d'avoir ainsi deux angles de vue concomitants ! Pour avoir une vue plus synthétique de la région, j'utilise le radar. Il me fournit une image proche d'une photographie aérienne et dispose même d'un zoom pour me concentrer sur une zone très précise ou au contraire embrasser un très large champ. Il est peut-être temps de faire



Flight Simulator II

demi-tour. J'entame donc un virage et corrige la perte d'altitude qui en résulte. Comme d'habitude, je commence à redresser l'appareil un peu avant d'avoir atteint le cap voulu pour ne pas le dépasser (il existe en effet une certaine inertie qu'il faut apprendre à bien évaluer). Je redescends progressivement par paliers. Il ne me reste plus qu'à m'aligner sur la piste. Plutôt que de me fier à la vue, il serait peut-être préférable de recourir au radar, beaucoup plus pratique. Mais même ainsi il m'a fallu de nombreux passages la première fois pour y parvenir. Je me suis enfin aligné. J'entame la procédure d'atterrissage en diminuant la vitesse de l'appareil et en sortant graduellement les volets pour ne pas décrocher. Mon avion n'étant plus qu'à un ou deux pieds du sol, je réduis encore la puissance tout en cabrant l'avion. Je ne tarde pas à entendre le bruit des roues touchant le sol et à voir la piste défiler devant moi. J'actionne le frein et m'immobilise ▶

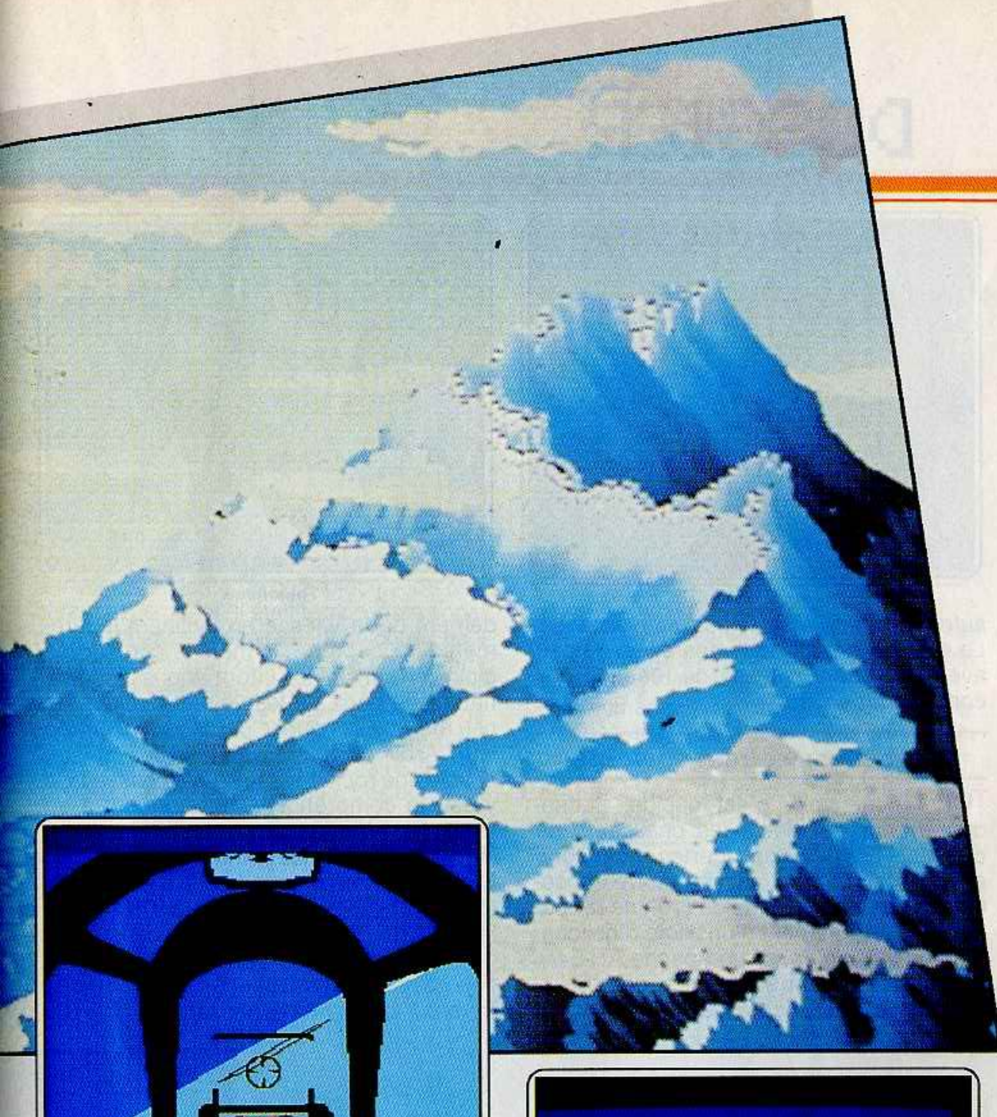
Illustrations Pierre Fouillet et Jérôme Tesseyre

Fatigués, les vieux coucous ? Essayez un peu, pour voir...



sans encombre. Un bon conseil : ne surtout pas chercher à corriger un défaut d'alignement à la dernière seconde. L'avion n'est guère prévu pour virer sur les chapeaux de roues et mieux vaut remettre les gaz et refaire un nouveau passage.
Pour mon prochain vol, j'ai envie de voir un peu de pays. Le monde dans lequel j'évolue couvre les Etats-Unis et s'étend au Canada, au Mexique et aux Caraïbes. Il y a près de cent vingt aéroports différents, chacun ayant sa configuration réelle ! J'en choisis un autre pas trop loin, je note sa direction et sa fréquence balisée. Plutôt que de piloter à vue, j'expérimente les systèmes d'aide à la navigation dont je dispose (VOR, DME et ADF). Je parviens sans encombre à l'aéroport choisi. Pour le prochain trajet de plus longue distance, il me faut prévoir une escale pour me ravitailler en carburant. Maintenant que j'ai bien l'avion en main, il est temps de me passer du système d'assistance. Cette fois, je mets en marche les moteurs à l'aide des magnétos, règle le mélange de carburation et m'occupe de la répartition du carburant dans les deux réservoirs. Je dois encore réétalonner régulièrement le gyroscope et surtout coordonner les commandes des ailerons et du gouvernail lors des virages pour maintenir parallèles l'axe de l'avion et celui du vol.
Rien ne m'empêche plus de voler au crépuscule ou de nuit (lumières allumées si je veux voir mon tableau de bord), de choisir ma saison et mes conditions atmosphériques. Le vol effectué par mauvais temps ne m'a pas déçu ! Je volais en pleine purée de pois et j'ai dû monter au dessus des nuages pour retrouver le soleil. Les vents latéraux très puissants ont fait dévier l'avion. J'ai dû dégivrer le carburateur car le froid y accumulait de la glace.
Mais le pire a bien été l'atterrissage par fort vent debout. Il m'a fallu m'approcher de la piste latéralement et virer pour m'aligner au dernier moment ! Voilà, il est temps d'essayer le jet. Il est beaucoup plus puissant et le principal danger réside dans le fait qu'il faut contrôler souvent la vitesse pour ne pas dépasser la limite de structure. Paradoxalement, les accélérations sont plus lentes. Mais en contrepartie, on peut lui faire effectuer les figures les plus complexes. Je me laisse tenter par une petite bataille aérienne. Par la magie de l'informatique, je me retrouve en 1917, aux commandes d'un biplan. Ma mission est simple : détruire les deux bases ennemies. Mais six avions sont là pour les protéger. Je vous assure qu'ils ne sont pas nés de la dernière pluie et maîtrisent parfaitement la situation. Malgré tout mon entraînement, j'ai bien du mal à sortir victorieux de ces affrontements. Ce simulateur est de très loin le meilleur que nous ayons testé. La version *ST* stupéfie tant par ses possibilités quasi-inépuisables, que par la qualité du graphisme (plein), de l'animation (rapide et précise) et des bruitages convaincants. L'utilisation de la souris et la possibilité de fenêtres multiples apportent encore un plus, s'il en était besoin.
Enfin, ce qui ne gâte rien, le manuel est particulièrement complet et constitue un véritable cours de pilotage, avec les explications très détaillées des différents instruments et de leur utilisation, en particulier les systèmes d'aide à la navigation et les cartes des principaux aéroports. Les autres versions n'en demeurent pas moins exceptionnelles. Un logiciel fabuleux qui comblera les plus exigeants. J.H.

Spitfire 40 : avec *Spitfire 40* les anciens revivent les émotions de la Deuxième Guerre Mondiale. Les souvenirs étonnamment vifs, précis, permettent de mesurer la distance qui sépare le vol sur un avion de chasse vieux de quarante ans avec un appareil contemporain. Mon premier souvenir : le tableau de bord, comme



Spitfire 40

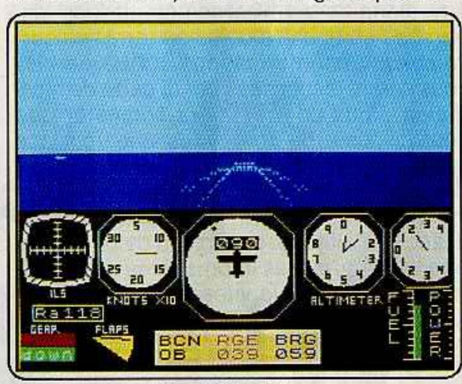
si je l'avais sous les yeux, nickelé et brillant. Deuxième impression : le son, celui du moteur qui varie si étroitement avec le régime qu'en plein ciel j'ai pu cesser de regarder le tableau de bord pour me guider à la vue et à l'ouïe. Il faut savoir que l'on voit les instruments ou l'extérieur, avec un court temps d'accommodation entre les deux.
Les manuels techniques, en anglais, bien conçus, et des commandes en nombre limité permettaient la formation accélérée des pilotes. Le combat utilisant seulement la mitraillette, ne laisse une chance de survie qu'aux pilotes maniant parfaitement leur appareil et ne reculant devant aucune acrobatie. L'inertie de l'engin demande de savoir stopper assez tôt un mouvement, avant de terminer un virage en tonneau ou d'exécuter un looping à chaque changement d'altitude. Des cartes à quatre échelles de plus en plus grandes sont disponibles à la demande. Elles indiquent les villes et les pistes d'atterrissage. Mes expériences sur le *Spitfire 40,* paradoxalement pour des souvenirs de guerre, m'ont laissé une certaine nostalgie. D.S.

Solo Flight I et II : à la fin de la guerre, j'avais terriblement envie de continuer à piloter pour retrouver les plaisirs et angoisses de mes premiers décollages, mais sans



Solo Flight I et II

pour autant revivre l'horreur de la guerre mondiale... C'est au Kansas qu'a débuté ma carrière d'avion-postal. L'aéroport de Wichita m'ouvrait ses portes pour un Solo Flight, un « vol solo ». L'appareil, un Ryan ST.A de quatre-vingt-quinze chevaux, pouvait emporter environ deux cent cinquante kilos de courrier. Un boulot passionnant, pas toujours facile en tout cas.
Pour mon premier vol, un instructeur a pris place à mes côtés. Pas compliqué, le tableau de bord de ce type d'avion est d'une simplicité appréciable. A droite, l'altimètre et l'indicateur de vitesse verticale ; à gauche, le cadran des gaz et le compteur de vitesse. Au milieu enfin, l'horizon artificiel et les divers témoins. Pour ce premier décollage, j'ai choisi un temps clair, pas de courrier dans la soute et une feuille de route qui m'emmenait à Emporia, au nord-est de Wichita. Les gaz au maximum, volets à quarante degrés, l'appareil grimpe tout seul. Il me suffit de réduire la puissance à cinq et de rentrer les « flaps », me voilà stabilisé plein nord. Pour rejoindre Emporia, l'instructeur m'a communiqué les reports de balises : Vor 1 et Vor 2, deux fréquences radio qui me permettent de visualiser ma route sur la carte. Après un atterrissage doux et précis (système d'approche automatique, un viseur permet de centrer la piste), j'ai reçu le feu vert pour mon premier transport de courrier...
Muté du Kansas au Colorado, j'ai baladé un nombre incalculable de lettres et colis. Vol de jour ou de nuit, dans le vent ou le brouillard, j'ai piloté aux instruments dans toute l'Amérique du Nord. Mais la mécanique n'était pas toujours très fiable. Lorsque l'horizon artificiel ou un quelconque compteur retombe à zéro sans prévenir, c'est la panique. Au pire, c'est le moteur qui cale. Tout dépend alors de l'altitude de vol et de la position. Il faut réagir très vite et tenter un « dead stick », un atterrissage en planeur.



Flight Simulation

Difficile, quand les soutes sont pleines, de ne pas décrocher. Il y avait aussi les témoins d'huile allumés, le compas qui perd le nord ou le vent latéral qui vous pousse au bord de la piste. Il valait mieux connaître alors par cœur la carte du pays et avoir prévu des étapes supplémentaires...
Quand on a vécu l'angoisse des combats aériens, on a plaisir à piloter un petit « coucou » comme celui-là, surtout quand il répond bien aux commandes. Et même si la vue extérieure manque un peu de variété (!), il est toujours possible de suivre l'évolution de son appareil, de le voir virer sur l'aile pour s'aligner sur les eaux du lac Michigan. On oublie alors la tempête, les pannes mécaniques et les sacs de courrier trop lourds pour ne plus penser qu'à son prochain vol... Superbe ! D.G.

Flight Simulation : je n'en suis pas à mon coup d'essai en matière de pilotage, mais une angoisse sourde m'étreint. En effet, l'impression d'avoir omis de faire quelque chose d'important me revient sans cesse. Pourtant le ronronnement de mon petit monomoteur et les paramètres de mon tableau de bord semblent corre... Non ! je comprends maintenant la raison de mon malaise. Fallait-il que je sois distrait pour oublier de refaire le plein d'essence. Déjà il est trop tard, le moteur crachote, l'avion ▶

L'hélico déconcerte ; même les meilleurs. Le rotor... tue !

pique du nez. Adieu maman, adieu *Tilt* et tous mes amis...
« Vous êtes tombés à 80 nœuds sans essence », par ce commentaire laconique *Flight Simulation* me tire du choc de l'accident. Ce simulateur, qui fut le premier digne de ce nom sur *Spectrum*, présente trois principales options : l'approche finale, le décollage et le vol à proprement parler, ce qui peut paraître assez peu par rapport aux actuelles réalisations. Néanmoins pour corser la difficulté, l'introduction de facteurs météorologiques comme le vent (vitesse et direction aléatoires), pourront figurer dans la longue liste des paramètres à prendre en compte. En effet pour ne pas « perdre la boussole » vous devrez gérer les émissions de sept bornes émettrices dispersées aux quatre coins du territoire survolables. Les informations sur ce dernier vous seront dispensées par la carte de navigation. Vous pourrez alors constater que vous disposez de trois pistes, que trois lacs rompent la monotonie du paysage et qu'en dernier lieu des montagnes aux hauteurs inconnues guetteront vos éventuels insuffisances d'altitude. Le tableau de bord sans être idéal fournit les informations vitales telles que l'altitude, la vitesse de prise d'altitude, la réserve d'essence, la position des volets (la portance en dépend), la position des trains d'atterrissage, la position des radio-émetteurs et l'ILS (angle idéal d'atterrissage). L'animation du paysage visible du cockpit est fluide et surprend par son réalisme. Cependant il peut être reproché à ce vol, outre le relatif manque de variété des missions, le dépouillement des paysages enrichis seulement par de furtifs lacs. L'absence totale de bruitage ajoute à la frustration. *Flight Simulation* peut malgré tout prétendre au rôle d'initiateur, permettant ensuite d'envisager des missions plus complexes. E.C.

Acrojet : un avion de poche, à peine plus encombrant qu'une camionnette, clou des concours de voltige. Le piloter est un pur plaisir. Bercé par le bruit du moteur, j'imprime au monomoteur blanc les mouvements que mon imagination fertile lui impose. Le plus souvent mes mouvements sont notés et les figures, slaloms, course autour de pylônes sont imposés. Je ne vois guère que la piste et les pylônes, ainsi que l'ombre de l'avion et, plus surprenant, l'avion lui-même ! Beaucoup de pilotes se défoulent des dures contraintes de conduite d'appareils lourds et très rapides en maîtrisant ce « solex des airs ». Plus que tout autre, il permet de sentir l'air, sa résistance. La relative lenteur de l'appareil va de pair avec une bonne vitesse de réaction des commandes. D.S.



Acrojet



Tomahawk

Les hélicos entrent en scène

Tomahawk : voilà c'est décidé, j'abandonne pour un temps les chasseurs de combat. Ils m'auront certes beaucoup appris, mais je veux essayer autre chose. Ça tombe bien, je viens de lire une proposition de recrutement d'un pilote d'hélicoptère. Je vais voler sur un Apache AH-64A, spécialisé dans la destruction des tanks. Comme je suis encore débutant dans ce type de pilotage, je décide de m'entraîner dans une mission simple où les ennemis n'auront pas de velléité d'attaque. Le tableau de bord se rapproche beaucoup de ce que j'ai connu sur les chasseurs. Je décolle sans trop de problèmes et prends rapidement de la vitesse en inclinant légèrement l'hélicoptère. Je mets le cap sur les cibles en suivant les informations de l'ordinateur de bord. Je les vois et diminue un peu ma vitesse pour ne pas les survoler trop vite. Arrivé à leur niveau, je les ajuste, envoie une rocket et.. rien ne se passe ! Ça y est, je comprends. Contrairement à un avion, un hélicoptère peut voler dans une direction avec le nez pointé vers une autre. Et comme il ne tire que face à lui, je ne risquais pas de toucher ma cible. C'est d'ailleurs ce que je faisais depuis le début sans m'en rendre compte. Voilà donc l'explication des deux caps affichés sur le tableau de bord et qui m'avaient tant intrigué. Je corrige mon erreur et effectue un nouveau passage. Cette fois, tout se déroule normalement et la cible ne tarde pas à exploser. Je vais maintenant

tenter une mission plus sérieuse. Il va me falloir me battre avec d'autres hélicoptères tout en pensant à détruire les cibles. Au point de vue armement, tout va bien : lance-rockets, lance-missiles, mitraillage, rien n'a été oublié pour me garantir la qualité. Les appareils ennemis ne sont pilotés que par des débutants et j'ai bien du mal à les envoyer au sol.
D'autant que si la maniabilité de cet hélicoptère est grande, on a tout intérêt à ne pas faire de faute de pilotage car les erreurs sont beaucoup plus difficiles à rattraper que sur un avion. De temps à autre, je jette un œil sur les indicateurs de projectile, de carburant et de dégat. Il était temps, mon appareil a déjà encaissé tellement de coups qu'il ne continue à voler que parce qu'il en a pris l'habitude. Je dois me poser au plus vite sur un héliport ami, ce qui ne pose guère de problème. Les mécanos en profitent pour remettre l'appareil à neuf, et refaire le plein de carburant et de munitions. Les ennemis restant n'ont qu'à bien se tenir. Cette bonne simulation d'hélicoptère de combat est complète.
Les commandes réagissent vite et la représentation en trois dimensions au travers du cockpit ajoute encore au réalisme. J.H.



Combat Lynx



Super Huey

Combat Lynx : la guerre sur hélicoptère Lynx se pratique depuis plusieurs années, avec le soutien technique de la marque d'hélicoptères Westland. Au départ je charge l'armement. Puis l'appareil s'arrache au sol. Des collines rousses parsemées d'arbres, dont les croupes cachent des maisons ou des postes ennemis, bornent l'horizon.
L'écran de commandes, offre une option permettant de voir la carte de la région, y compris l'emplacement des ennemis. Les canons, mitrailleuses, extérieures et fusées aériennes frapperont en avant du mouvement de l'hélico. En revanche les missiles HOT anti-chars et les missiles anti-aériens à têtes chercheuses se dirigent même vers des directions différentes de celle du vol, et ils iront chercher les avions, attirés par la chaleur des réacteurs. J'ai rencontré quatre niveaux de difficulté : l'air est encombré, tel un boulevard, par la chasse et les missiles de l'ennemi dès le premier niveau. Pour échapper au tir un vol en rase-mottes convient, à condition de ne pas s'écraser sur la première colline venue !
Bien que la notice en français soit claire, le cockpit, et surtout la carte de repérage indiquant des lettres symboles plutôt que des silhouettes, des bases et des véhicules, sont fatigants à pratiquer. D.G.

Super Huey : je suis aux commandes d'un hélicoptère expérimental, le UH-1XA équipé bien évidemment d'un ordinateur de bord qui affiche messages et commandes sur un écran. Dernier-né de la recherche militaire, il possède les systèmes de contrôle et de stabilisation les plus modernes. Sa construction, réalisée avec les matériaux les plus sophistiqués, tels que la fibre de carbone, lui confère un légèreté et un aérodynamisme jusqu'ici inégalés. ▸

Mal à la tête ? Des angoisses ? Essayez le siège éjectable.

Le pilotage d'un hélicoptère se révèle être plus complexe que celui d'un avion ; en effet, il n'existe pas de pilotage automatique car l'hélicoptère est instable par nature.
Le souci premier et constant du pilote est donc de conserver l'équilibre de sa machine. Les traits principaux d'un hélicoptère sont qu'il possède un rotor et un rotor de queue. La vitesse d'ascension dépend de l'angle d'attaque des pales du rotor. Etant donné que celles-ci tournent autour d'un axe principal, il en résulte un effet de « torque » compensé par le rotor de queue. Sans ce dernier, l'hélicoptère tournoierait dans le sens inverse de celui des pales du rotor principal. Je m'installe donc dans le siège de pilotage et mets le contact.
Le bruit du moteur me parvient, régulier, rassurant. J'entends aussi le lent déplacement des pales du rotor, au-dessus de moi. A ce stade, il est demandé de choisir sa mission : exploration d'une zone inconnue, un sauvetage de personne militaire, un combat aérien ou simplement la leçon de pilotage. Cette dernière option permet d'apprendre non seulement le maniement des commandes, mais également l'essentiel de l'instrumentation.
Après avoir choisi le mode apprentissage, et attendu que le moteur chauffe suffisamment, l'ordinateur de bord me demande d'engager le rotor de queue. Normalement, celui-ci compense automatiquement le torque dû au rotor principal, mais je peux plus tard augmenter ou diminuer sa vitesse pour virer sur place. Lorsque les vitesses correctes sont atteintes, l'ordinateur affiche sur mon écran de contrôle l'ordre de grimper. Je tire sur le manche du jostick, ce qui a pour effet de faire varier l'angle d'attaque des pales du rotor principal. Le bruit de moteur s'amplifie et par le cockpit, je vois le sol s'éloigner. Rapidement je grimpe à 5000 pieds. La difficulté consiste alors à maintenir à la fois l'altitude, la stabilité de l'appareil et la puissance des moteurs. En fait, quatre considérations occupent mon esprit : le système « cyclic » qui contrôle la direction et l'altitude de l'appareil, le système « collective » controlant la poussée des pales, la puissance du moteur et le torque. Une seule erreur et c'est le crash ; il est en effet très difficile de restabiliser l'appareil. Prudemment, je suis donc les indications de l'ordinateur de bord. C'est la fin de ma première leçon ; il est temps d'atterrir. Peut-être est-ce le seul point commun avec le pilotage d'un avion : l'atterrissage est la manœuvre la plus délicate. Je n'ai à vrai dire pas eu le temps de contempler le paysage, tout occupé que j'étais à mes commandes ; peût-être lors d'une autre leçon, prendrais-je le temps d'admirer la superbe « 3D » en couleur et en « lignes pleines » qui défile sous mes pieds.
Peut-être aurais-je également l'occasion d'entendre dans de meilleures conditions les variations du bruit des moteurs qui accompagnent mes changements de régime et d'altitude. Peut-être me lancerais-je alors dans le vol aux instruments, sans visibilité, à moins que je ne désire voler au secours de personnes perdues ou découvrir des terres encore inexplorées. Quoi qu'il en soit, c'est une bien belle machine.
D.G.

Les avions de combat : tir groupé

Skyfox : je suis très troublé. Mes souvenirs de *Skyfox* ressemblent à des songes ou à de la science fiction. Certains éléments ont le goût de la réalité : les chars ennemis, la traversée du plafond de nuages sous lequel on voit le sol et au-dessus duquel règne le ciel bleu. Mais d'autres proviennent sûrement de rêves : le Skyfox, malgré la rapidité de ses réflexes n'effectue ni tonneaux ni loopings. Je me sens englué comme dans les cauchemars où certains mouvements sont impossibles, j'ai réussi une très grande variété de missions différentes. Pire encore, j'ai heurté le sol à pleine vitesse, le tableau de bord indique : « vous avez heurté le sol », et tout repart aussitôt ! A ces mots tous les pilotes présents éclatent de rire : « c'était sûrement un rêve ! Mais un très beau rêve »...
D.S.

Intercepteur Cobalt : comme tout bon élève, je commence par lire et relire le manuel de pilotage, avant de prendre ma première leçon aux commandes de l'avion-école. Celui-ci est équipé de pompes à kérosène solide, de réacteurs résistants et de

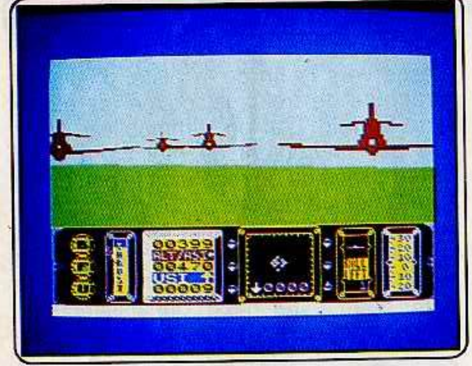
volets renforcés. En revanche, les pannes sont très brutales car il ne dispose pas des dispositifs de sécurité de l'avion de combat. C'est le moniteur qui va se charger des émissions radio. Différences encore avec les autres pilotages : les commandes liées à la chasse ne sont pas opérationnelles et je ne pourrai pas utiliser la plate-forme à inertie. Ce qui m'obligera à me servir de la distance balise pour revenir à la base.
Une fois ma ceinture de sécurité bouclée, je commence la procédure de décollage : mettre un peu de volets (20 degrés sont parfaits), régler les réacteurs à pleine puissance (9) et la post-combustion à 2 (la post-combustion est un dispositif consistant à brûler une certaine quantité de carburant après la sortie de la turbine, ce qui permet d'augmenter la poussée de 30 à 50 % sans dépasser la température admissible pour les aubes de la turbine). Il ne me reste plus qu'à libérer rapidement les freins. L'avion s'élance sur la piste. Je surveille l'indicateur de vitesse (BADIN). Le voici qui atteint 400 km/h. Je n'ai plus qu'à tirer le manche à moi pour établir une pente ascensionnelle de 10 à 20 degrés (au-delà, j'aurais toutes les chances de décrocher). L'avion répond bien et décolle rapidement. Parfait. Mais ce n'est pas le moment de s'endormir. Je rentre de toute urgence le train d'atterrissage et surveille l'indicateur de vitesse. A 700 km/h je remettrai les volets à zéro (à partir de 900-1 000 km/h ils se fausseraient et me feraient cruellement défaut à l'atterrissage). Je n'ai plus qu'à réduire la puissance des moteurs, à la fois pour qu'ils ne surchauffent pas et pour ne pas dépasser la vitesse limite de structure. Je monte aux alentours de 2 500 mètres et actionne l'ILS (Instrument Landing System). Je pourrai ainsi surveiller mes évolutions sur le radar de gauche tant que ma distance à la piste d'atterrissage restera inférieure à 23 kilomètres. Je vais enfin commencer à évoluer. Mon moniteur me recommande bien de ne pas virer avec une trop grande accélération car je risquerais alors de rompre une des trois pompes à kérosène ou même pire de décrocher une aile ! Inutile de vous dire que le seul remède dans ce cas consiste à utiliser le siège éjectable. N'étant pas encore habitué à la puissance de ce chasseur, j'ai dû mal terminer mon virage au cap voulu et le dépasse souvent un peu. Mais avec un peu d'habitude, je sens que cela viendra. Il est temps maintenant de rentrer.
En me guidant sur la distance balise, je me rapproche de la base et descends à moins de 3 000 mètres. Me voici à environ 25 kilomètres de la base. J'actionne l'ILS et suis mes manœuvres sur le radar de gauche. M'aligner sur la piste 27 (cap 270 degrés) n'est guère aisé et je n'y parviens qu'après plusieurs passages (le mieux est d'y parvenir à près de 20 kilomètres de la piste, à une altitude de 2 000 mètres et avec une vitesse de 800 km/h). J'affiche maintenant la fréquence d'atterrissage (rappelée en haut à droite de l'écran). L'écran de droite me montre alors les indications de l'ILS : une ligne horizontale et une autre verticale correspondant à ma position relative. Pour que tout aille bien, je dois agir afin que ces deux lignes se croisent en leur centre en effectuant les corrections dans le sens de la déviation. Je surveille pendant ce temps mon altitude et la distance qui reste. Attention, cette dernière correspond à la fin de la piste et il faut donc retrancher les deux kilomètres de longueur de la piste elle-même. C'est le moment de sortir les volets (60 degrés). Une fois à 50-100 mètres du sol, je sors le train d'atterrissage. Un petit ressaut m'apprend que les roues viennent de toucher le sol. C'est le moment de se montrer rapide car je roule à toute vitesse vers la fin de la piste. J'ouvre le parachute de freinage, coupe les gaz et serre le frein. L'avion s'immobilise. Je ne suis pas mécontent de moi car c'est à l'atterrissage qu'on reconnait le bon pilote. Après quelques leçons supplémentaires, je me sens prêt à assumer le contrôle du chasseur. Mais avant, mon moniteur va me poser une série de questions en temps limité pour tester mes connaissances et vérifier ainsi qu'il n'y a pas trop de risque à me confier un précieux appareil. Cette fois, c'est la grande aventure. Ma mission : protéger le mystère de la fameuse zone Delta. Check-list et autorisation de décollage, je suis prêt à m'envoler. Un appel à la tour de contrôle m'informe de la fréquence du centre de contrôle que je n'ai plus qu'à afficher sur ma radio. Je règle la portée de mon radar de tir au maximum et je décolle. Très vite je monte aux alentours de 2 000 mètres et m'y stabilise. Un message du centre de contrôle : un ennemi a été détecté. Je contacte le centre pour connaître son cap, son altitude et le temps sur objectif et modifier mon vol en conséquence. Comme l'ennemi risque aussi de modifier le sien, des appels réguliers au ▶

Skyfox

Intercepteur Cobalt

Ne confondez pas formation serrée et auto-tamponneuses.

centre de contrôle sont indispensables. L'avion ennemi apparaît maintenant sur le radar de tir. Je le pourchasse en essayant de maintenir la différence d'altitude à 3 000 mètres maximum. L'avion se rapproche. Je règle le radar de tir en portée 2 puis 1. La distance diminue rapidement : 35... 33... 31... 28 kilomètres. Je vais pouvoir tirer. Mais l'ennemi n'est pas resté inactif et une alarme lumineuse et sonore m'informe de l'arrivée imminente d'un missile. Pas de panique. Je lâche une salve et entame un piqué désespéré, tout en actionnant le leurre destiné à tromper les missiles adverses. Si tout se passe bien, mes missiles iront faire exploser l'ennemi tandis que je pourrai échapper à celui qui me poursuit. Mais ce n'est pas le moment de



Red Arrows

se laisser griser par l'ivresse de la victoire. Le sol se rapproche dangereusement et il me faut redresser l'appareil au plus vite. Un coup d'œil à la plate-forme à inertie me montre la carte de la France. Je mets le cap sur la base 83 pour la protéger et reprends mon altitude de patrouille. Il me faut combattre de nouveaux avions avant que le centre de contrôle ne me donne l'autorisation d'atterrir. Mais cette zone Delta m'obsède et je décide d'y pénétrer sans plus tarder. Que se passe-t-il ? Mes instruments, les témoins et alarmes semblent devenus fous ! Pas facile de s'y retrouver dans tout cet imbroglio. Et pour compliquer le tout, les conditions atmosphériques sont complètement pourries. Mais ma bonne étoile ne me fait pas défaut et je parviens à détruire le fameux générateur de zone et à rentrer à la base auréolé d'une gloire sans limite. Ce simulateur de vol assez complet reste très attractif bien que le vol ne s'effectue qu'aux instruments. Les commandes gagneraient pourtant à être parfois un peu plus rapides. J.H.

Red Arrows : ma réputation de pilote émérite commence à être bien connue. Aussi est-ce sans grande surprise que j'ai lu la proposition d'entrer dans la célèbre formation des « Flèches Rouges ». Je vais piloter un Faucon, mono-réacteur de 11,85 mètres d'envergure, dont la vitesse de pointe dépasse 1 000 km/h et qui monte à une altitude de 15 000 mètres. Le tableau de bord est classique bien qu'un peu moins complet que ce que j'ai rencontré sur d'autres appareils. Entre autres, il y manque un compas indiquant le cap, mais il n'est pas indispensable. En effet, ici point d'ennemi ou de base à détruire. Il me faut effectuer sans erreur de nombreuses figures aériennes et conserver ma place au sein de la formation. Comme c'est un domaine qui m'est encore inconnu, j'en profite pour lire et relire le manuel qui contient toutes les informations indispensables, en particulier la description des formations et des manœuvres que j'aurai à effectuer. Ces formations sont au nombre de huit : arrivée du grand Neuf, Losange, Pyramide, Apollo, Aigle, Manhattan, Viggen et Concorde. Les manœuvres pour leur part sont les figures que je devrai effectuer en vol, tout en conservant ma position dans la formation ou en la modifiant pour une autre.

Je commence par voler en solitaire pour me familiariser un peu avec les différentes commandes. Pour décoller, j'utilise la procédure habituelle : mettre les volets (ils ne disposent d'ailleurs que d'une seule position ce qui exclut tout risque d'erreur) et pousse les moteurs à plein régime. Sous mon regard étonné, l'avion décolle de lui-même sans que j'aie à tirer sur le manche. Je rentre le train d'atterrissage qui ne me sert plus à rien (si ce n'est à me déstabiliser) et vérifie ma vitesse. Elle est maintenant suffisante et je rentre les volets. Comme me l'a enseigné mon moniteur, j'évite de le faire trop tôt car mon avion risquerait alors de décrocher. Un dispositif



Super Sabre



Delta Wing (p. 112)

automatique anti-décrochage est présent mais ne peut plus rien si l'erreur est trop importante. Les ingénieurs ont dû mettre au point un nouvel alliage super résistant pour le train d'atterrissage. En effet, j'ai pu rouler à très grande vitesse au sol sans casse ! Ensuite les volets ont dû eux aussi profiter de cet alliage car ils semblent particulièrement solides et échappent à la rupture, même à très grande vitesse.

Je prends de l'altitude. Il ne me reste plus qu'à essayer les figures de mon choix. Je remarque que pour la plupart je dois utiliser une poussée brutale. Pour l'obtenir, il m'a suffit de mettre les réacteurs à plein

régime, activer le « frein aérien » et le relâcher brusquement au moment voulu. Il m'a d'ailleurs fallu quelque temps pour évaluer la rapidité d'exécution des commandes. Il me reste à accomplir une autre manœuvre délicate avant de me sentir prêt. Il faut en effet que je puisse virer et me retourner à basse altitude. C'est loin d'être évident la première fois et ce n'est qu'en surveillant en permanence mon altitude et en la corrigeant que j'évite de m'écraser au sol. Je pense maintenant avoir acquis suffisamment la maîtrise de cet appareil pour tenter l'entraînement en formation. Au début je m'aide de quelques facilités. Ainsi l'ordinateur de bord est prêt à me guider en m'informant au moment opportun des manœuvres à effectuer. Il peut aussi s'occuper de contrôler la poussée des réacteurs, les freins et les changements de direction horizontaux et verticaux.

Lors des manœuvres, le leader me signale les changements de formation. A son signal, la nouvelle formation doit se réaliser en quelques secondes. C'est l'un des moments les plus difficiles. D'ailleurs le simple maintien de la formation pendant les manœuvres est déjà un exercice périlleux. J'avoue ne pas me sentir très rassuré de voler à grande vitesse avec d'autres avions quasiment collés à moi. Il me faut veiller en permanence à ne percuter ni l'appareil qui me précède ni celui qui se trouve à côté de moi. Je dispose d'un radar pour m'aider. En observant les déplacements de Red 9 et en effectuant des mouvements exactement symétriques, cela se passe sans trop de problèmes. Si pourtant cela ne suffit pas, je peux encore essayer de rattraper la formation si tant est qu'elle n'est pas trop loin. Dans le cas contraire il ne me reste plus qu'à cacher ma honte et à confier à l'ordinateur de bord le soin de lui faire reprendre ma place au sein de la formation.



Après quelques séances éprouvantes, je me sens prêt à affronter la partie la plus difficile : le vol réel. Ici je dois enchaîner les figures les unes derrière les autres, selon les ordres du leader et changer aussi de formation à son signal. Pour y parvenir, j'arrive à la conclusion que ma poussée doit osciller entre 90 et 100 %. Mon entraînement du relâchement du frein va m'être d'une grande utilité. A titre d'information, ma vitesse au bas d'une boucle doit être proche de 650 km/h. La plupart des manœuvres s'effectuent à basse altitude (entre 1 500 et 75 mètres !), ce qui me complique encore singulièrement la tâche. Malgré ces difficultés, je vous assure que l'impression de triomphe que l'on ressent en y parvenant paye largement de toutes les angoisses ressenties. Ce simulateur de vol en patrouille pèche par certains détails déjà précisés concernant la simulation de vol proprement dite. De plus les graphismes ne sont pas très engageants. Pourtant, il demeure un très bon programme plein d'originalité et les commandes réagissent heureusement vite. A recommander aux amateurs de difficultés. J.H.

Super Sabre : tant qu'à faire, puisque je suis dans les chasseurs de combat jusqu'au cou, autant continuer. Ce super sabre à l'air bien sympathique. Ce qui l'est beaucoup moins, c'est que le commandant de la base m'a apparemment dans le nez et qu'il ne m'a fourni aucune précision sur la conduite de cet avion ! C'est quand même un comble. Moi encore cela ne me gêne pas trop mais il y en a d'autres (vous peut-être) qui peuvent être grandement handicapés. C'est tout juste s'il m'a donné du bout des lèvres la liste des commandes. Il ne font vraiment aucun cas de leurs zincs et ce n'est pas le bilan de vol après chaque accident qui me consolera ! Bon, je vais donc mettre en pratique ce que j'ai déjà appris sur les autres chasseurs. Je boucle ma ceinture, règle les moteurs à pleine puissance, sors les volets et lâche le frein. L'avion bondit sur la piste. Je surveille ma vitesse et dès qu'elle atteint 350 km, je tire sur le manche en adoptant une pente ascensionnelle pas trop importante. Puis je rentre au plus vite mon train d'atterrissage et remets les volets à zéro. A ce propos, l'ordinateur de contrôle de cet appareil est un peu détraqué. Ainsi, lorsque j'étais encore à l'arrêt, il a coupé les moteurs et m'a obligé à tout recommencer, tout simplement parce que j'avais ouvert un peu trop les volets. Autant cela aurait posé un problème à vive allure, autant à l'arrêt ce contrôle ne correspondait à rien. Et pour compliquer le tout, la manette des volets a du jeu, ce qui rend leur ajustement précis difficile.

Une fois en vol, je décide d'opter pour un contrôle manuel (l'épisode des volets m'incite à ne pas utiliser le pilote automatique). Grâce au radar de bord, je localise l'avion espion et mets le cap sur lui pour l'intercepter. Il ne tarde pas à apparaître dans mon champ de vision. Comme il me reste encore quelques missiles auto-guidés, j'en profite pour lui en balancer une salve mortelle. Mais pour les suivants, je serai obligé d'utiliser les mitrailleuses en maintenant l'avion ennemi suffisamment longtemps dans la mire de tir. Il cherche pour- ▶

Le rêve américain s'appelle F-15. Ne le pilote pas qui veut.

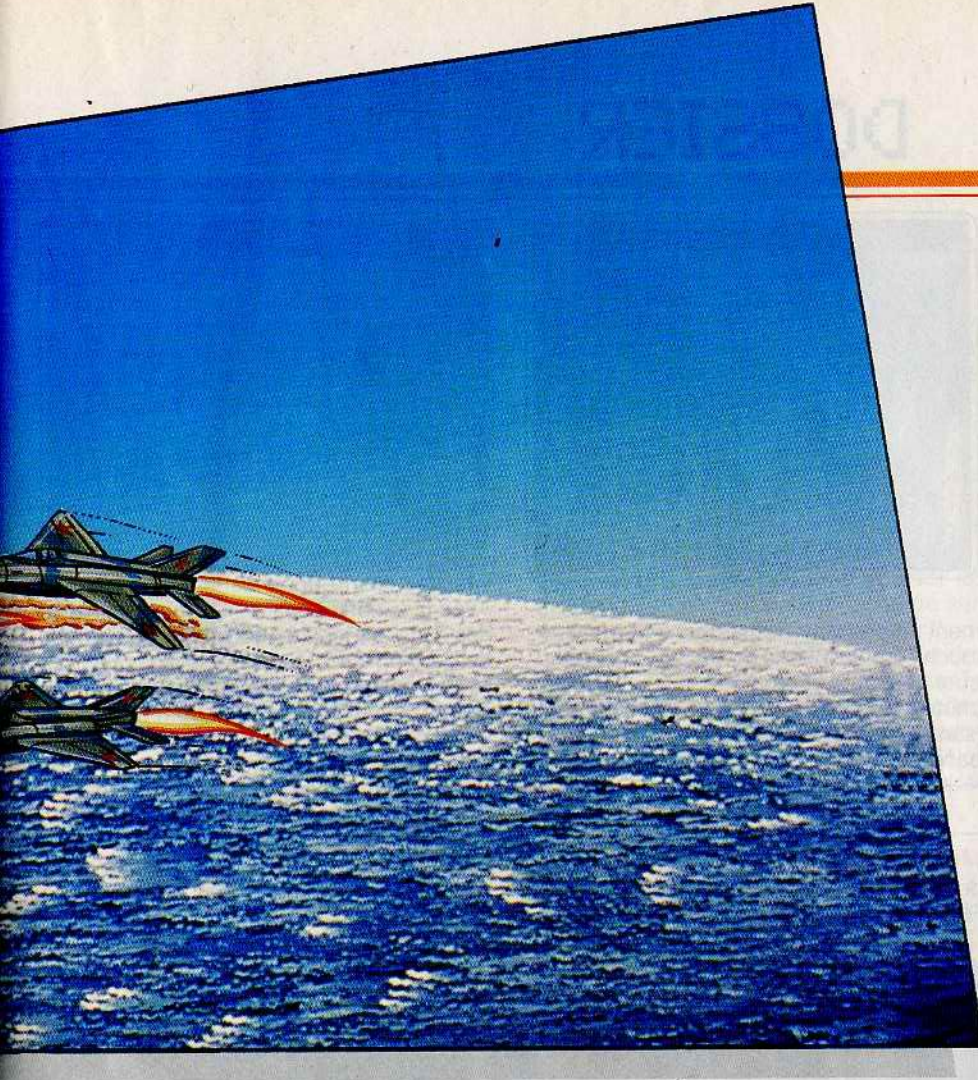


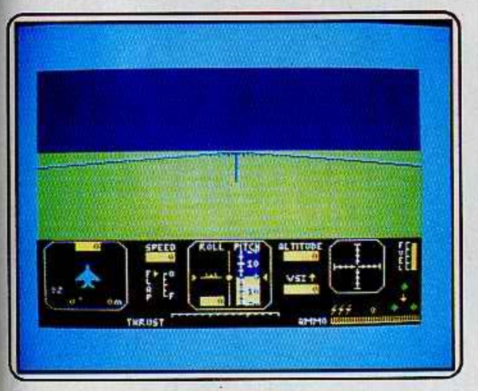
tant à se dégager mais je le poursuis sans relâche. Tout à coup, mon appareil se met en vrille. J'ai vraiment dû forcer la dose et vouloir lui faire effectuer des figures au-delà de ses possibilités. Si je ne parviens pas à reprendre pratiquement le contrôle de l'appareil, je vais me crasher ! Tout va bien, je me suis rendu maître de la situation.
La prochaine fois, j'ai quand même intérêt à respecter un peu plus les règles de pilotage malgré l'ardeur du combat. Après avoir nettoyé le ciel des ennemis, je rentre à la base pour recevoir des félicitations bien méritées. Ce logiciel est doté de graphismes corrects mais la simulation n'est pas très fidèle et les commandes réagissent trop lentement. J.H.

Delta Wing : le commandant m'a pris à la bonne. Il n'hésite pas à me confier une mission de la plus haute importance : découvrir et détruire les avions et les bases ennemies. Bien qu'ayant déjà une bonne pratique des chasseurs, le bon sens m'impose de commencer comme débutant (quatre difficultés sont proposées) et de choisir un nombre restreint d'avions et de bases à détruire. Je boucle ma ceinture et me prépare au décollage.
La portance de cet appareil est importante. En effet, après avoir mis plein gaz, l'avion a quitté le sol de lui-même à la vitesse de 89 knots, sans les volets s'il vous plaît., ou à 83 knots volets sortis. Voilà qui est vraiment merveilleux ! Par précaution, je rentre quand même le train d'atterrissage une fois en vol et je stabilise l'assiette de l'avion. A propos, il ne faut pas que j'oublie de réduire la puissance des moteurs car le ravitaillement en vol n'est pas prévu et il serait dommage de tomber en panne sèche au moment critique.
Il est temps de jeter un coup d'œil à la carte de la région. Voici donc la position des bases et des avions ennemis. Comme je ne suis pas complètement idiot, je commence par m'occuper des avions avant qu'ils ne profitent de mon absence pour détruire ma base. Certes mon chef ne sera plus là pour me le reprocher mais j'aurais pour ma part quelques problèmes pour atterrir ! Je mets donc le cap sur l'avion le plus proche et vérifie sur l'indicateur son altitude de vol. Le voici qui apparaît dans mon cockpit. Pas facile de le centrer dans la mire de tir car il a senti ma présence et tente de se dégager à tout prix. Mais il aura bien du mal à se défaire de moi car je commence à bien maîtriser ce chasseur. Je l'ai enfin centré. Je lâche une salve de mitrailleuse qui l'atteint de plein fouet. Damnation, il est toujours là. Après quelques combats je me rends compte qu'il faut sept projectiles au but pour endommager suffisamment l'avion adverse.
Après avoir décimé les avions ennemis, je m'occupe de leurs bases. Un coup d'œil sur la carte pour définir le cap à suivre. Me voici en vue. J'effectue un passage en rase-mottes et largue ma bombe. L'erreur n'est pas permise car je ne dispose que d'une bombe par base. Lors des missions suivantes, il m'est arrivé de manquer de munitions ou de carburant. Il m'a alors fallu atterrir près d'une de mes bases. Ils ont tellement bien prévu les choses que la piste couvre plusieurs kilomètres carrés et je n'ai donc pas à m'aligner dessus !
Après avoir stabilisé ma vitesse de descente à moins de quinze pieds/seconde, je n'ai plus eu qu'à sortir les volets et le train d'atterrissage, à descendre en prenant une pente de moins de 22 degrés et à maintenir ma vitesse aux alentours de 100 knots. Etant à moins d'un quart de mille de la base, les réparations et le ravitaillement se font automatiquement. Ce simulateur de vol un peu simplifié reste intéressant car il se double d'un jeu de stratégie et de réflexes. Les commandes réagissent vite et les graphismes sont corrects. De plus on peut y jouer à deux avec deux *Spectrum* en réseau. J.H.

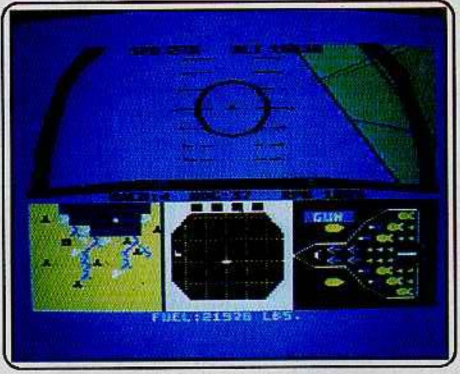
Le bataillon des F-15

Fighter Pilot : décidément les chasseurs de combat ne vont bientôt plus avoir aucun secret pour moi ! Cette fois c'est dans le cockpit d'un Aigle F15 que je me trouve. L'avion annonce des performances tout à fait remarquables. Vitesse maximale : 2 666 km/h ; plafond de vol : 21 666 mètres. Par quoi vais-je donc commencer entre la pratique du décollage et du vol normal, de l'atterrissage à vue ou sans visibilité, ou du combat aérien. Je me familiarise avec cet avion en choisissant la première possibilité. Et en route pour un nouveau tour dans le ciel. Le décollage s'effectue sans problème. Avec la puissance dont je dispose, je n'ai même pas eu à sortir les volets. Je me sens aujourd'hui une âme d'acrobate. Chandelle, looping, vol sur le dos, grand huit, tout y passe. L'appareil répond particulièrement bien. Je tente un atterrissage simulé et me retrouve à une altitude de 1 700 pieds, aligné sur la piste (oh merveille) et à six milles de celle-ci. L'atterrissage ne pose plus aucun problème en suivant les indications de l'ILS. Comme je ne me suis pas trop mal débrouillé, c'est le moment de me poser pour de bon. Quatre pistes sont à ma disposition. Cette fois, je dois m'aligner grâce aux indications fournies par la carte de la région (qui donne aussi ma position

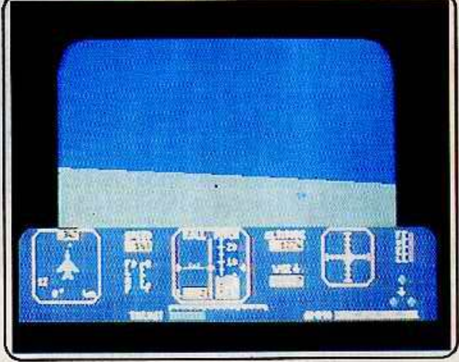




Fighter Pilot



F-15 Strike Eagle


Jet Combat Simulator

actuelle) et le compas qui me renseigne sur la distance à la balise et son orientation par rapport à mon avion. Après quelques difficultés, je parviens à m'aligner et me pose sans problème. Avant d'accepter ma mission, je fais un tour sur le simulateur de combat.
Me voici à deux milles derrière l'avion à abattre et à la même altitude. J'active l'ordinateur en mode combat et me dirige sur l'ennemi. Ça y est, je le vois. Tiens, où est-il passé ? Eh bien, ma vitesse était beaucoup trop grande par rapport à la sienne (550 knots) et je l'ai dépassé. Un virage sur l'aile et me voici de nouveau derrière lui. Cette fois, je le centre dans la mire de tir et l'abats d'une rafale de mitrailleuse. Les choses sérieuses commencent.
Ma mission est de défendre les quatre bases : Tango, Base, Delta et Zulu, contre les attaques des avions ennemis. Je décolle au plus vite et jette un coup d'œil au radar. Ils viennent d'apparaître dans le champ. Grâce à l'ordinateur je vais pouvoir les intercepter. Je me rapproche insensiblement de l'un d'eux. Il est maintenant à moins d'un mille et notre différence d'altitude n'excède pas 5 000 pieds. Le voici visible de mon cockpit. Mais il m'a vu arriver. Avant que j'aie eu le temps de réagir, il se dégage par un splendide looping et m'envoie une salve de mitrailleuse. Aïe, aïe, aïe, on m'a bien prévenu qu'au-delà de quatre impacts un avion ne tiendrait pas. Je me dégage à mon tour et le mitraille d'abondance. Heureusement que je n'en avais pas plusieurs en même temps !
Ce logiciel est l'un des meilleurs sur *Spectrum*. Il est complet, performant et les commandes réagissent très vite. La représentation de la vue au travers du cockpit ajoute encore à l'impression de réalité. J.H.

F-15 Strike Eagle : j'ai vécu avec mon F-15 « IBM » des aventures qui m'ont profondément marqué, au physique et au moral. Les performances de mon avion ont mis mon organisme pourtant surentraîné de pilote militaire, à rude épreuve. Je ne me souviens que des moments du cœur de l'action : de temps en temps un écran du cockpit me demande d'introduire le code ultra-secret d'identification, qui empêche d'éventuels pirates d'entrer en possession de l'appareil, d'en utiliser les armements. D'emblée, je me trouve dans la bataille : en 1972 au dessus du Viêt-nam, en 1973 vers l'Egypte, en 1981 sur l'Irak et la Lybie, en 1984 vers la Syrie et le golfe Persique.
Pour affronter la chasse ennemie et les missiles SAM protégeant les objectifs que je dois bombarder, la machine de guerre sophistiquée qui m'emporte dispose de toute une panoplie de moyens. Un virage pris à 80 ° d'inclinaison écrase le pilote de six fois son poids.
Contrairement à vos vols pépères et civils, je n'ai participé, aux côtés des F-15 « Apple », « Commodore », « Atari 400, 800, 1200, 600 XL, 800 XL » qu'à des actions militaires, souvent contre des pays auxquels les USA n'avaient fait parvenir aucune déclaration de guerre.
Je n'ai jamais eu qu'une vue très simplifiée des objectifs à terre. En revanche le cockpit donne une excellente vue des avions adverses, une commande autorisant la vue vers l'arrière. Les moments des combats forment incontestablement le point fort des missions : repérer les missiles et lancer à temps les leurres du bon type, les éviter au besoin par des virages serrés des commandes rapides, un écran peu réaliste mais clair font de *F-15 Strike Eagle* un programme original. D.S.

Jet Combat Simulator : moi aussi je vole sur le F-15 Eagle de Mc Donell Douglas. Mais je n'ai jamais effectué de missions militaires offensives. Bien sûr j'ai accompli des missions d'apprentissage, j'ai appris à décoller par de mauvaises conditions météo et à atterrir dans la brume, sans visibilité. Le tableau de bord est plus complet, les commandes plus variées : gouvernails, ailerons, ailes avec un contrôle précis de la puissance des réacteurs. En revanche le sol me semble réduit à sa plus simple ▶

Une commande peut en cacher une autre. Un clic : grand crash !

expression. La carte emmenée à bord permet un repérage facile : j'ai rarement été perdu ou désorienté. Les commandes ne modifient qu'une des caractéristiques du vol à la fois. Un simple atterrissage, avec l'aide très précieuse de l'ordinateur de bord, au premier des quatre niveaux de difficulté causera bien des soucis au novice avant de se passer sans casse. D.S.

Jet : le jet F 18 vient de quitter le pont du porte-avions. Je tire sur le manche, l'appareil s'élève dans le crissement des réacteurs. Ma précédente mission m'a déjà permis de localiser les installations terrestres ennemies. Mais il s'agit ici d'un véritable suicide. Des patrouilleurs soviétiques croisent au sud de ma position actuelle. Pour en venir à bout, cinq bombes MK 82 et le même nombre de missiles AGM 65... Vu de la tour de contrôle, mon appareil décrit un large cercle tandis que je rentre le train et actionne le zoom de visée. Pour le reste du travail, il me suffit de garder les yeux rivés sur le cockpit, de sélectionner mes munitions pour « accrocher » la cible au viseur de tir...

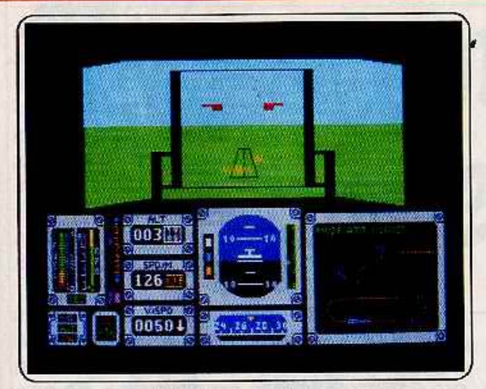
...Est-ce déjà la fatigue ou seulement la vitesse de l'appareil... toujours est-il que le paysage m'apparaît légèrement saccadé à travers la vitre de la cabine. Difficile de viser juste, il faut sans cesse tenir compte de l'inclinaison de l'avion pour porter un missile au but. Tout en prenant appui sur les échelles d'altitude qui remplacent mon horizon artificiel, je rétablis le cap pour enfin deviner, à l'horizon, le premier assaillant : il s'agit d'un Mig 21. Pas une seconde à perdre, j'arme le missile, augmente le zoom et tire dès que le viseur m'indique le bon alignement... Une première réussite ! Regagner la base ne sera pas une mince affaire. Quant aux vols de nuit, aux bombardements, autant de cauchemars qui forment peu à peu les pilotes professionnels !
Le meilleur souvenir que je garde de mes missions en Jet est l'étonnant champ visuel offert par la cabine. A l'aide de brèves séquences vidéo envoyées par la tour de contrôle, j'ai tiré des vues arrière, gauche, ou droite une facilité de repérage très appréciable. Et puisque le danger de ces combats n'est jamais mis en doute, comment ne pas citer cette cruelle journée où, touché par un missile soviétique, j'ai dû évacuer l'appareil et regagner la terre en parachute... Superbe vision du jet qui s'écrasait (sans moi !) et de l'ennemi qui regagnait sa base... Un souvenir inoubliable ! O.H.



Jet

Prototype

Missions en « Rafale » : j'ai eu la chance de tester un prototype, le Rafale (version FIL), que les usines Dassault espèrent vendre à l'armée française d'abord et aux autres pays ensuite. Un avion de chasse comme celui-ci n'encourage pas le tourisme : du cockpit je ne distingue aucun détail du paysage, seulement la piste quand j'arrive tout près de ma base.
Mais commençons par le commencement. En entrant dans Rafale je choisis la langue utilisée, anglais ou français. Puis j'indique mon niveau : « amateur » ou « professionnel » la nature de la mission parmi trois options. « Atterrissage », je prends l'avion en main alors qu'il rentre se poser volant à la bonne altitude (1 000 pieds), à la bonne distance de la piste (8 km) et à la bonne vitesse (200 nœuds c'est-à-dire 370 km/h). Avec la seconde option, « combat », j'hérite des commandes à 20 000 pieds, 500 nœuds derrière un avion ennemi à intercepter. Les pilotes un peu aguerris, avec l'option « mission » prennent en main les commandes de l'avion en bout de piste, quand ils apprennent que des avions ennemis sont signalés. Je suis initié en premier lieu à l'atterrissage, niveau amateur. J'avais pourtant déjà piloté d'autres avions, des petits et des chasseurs, or mes dix premiers contacts avec le sol se sont soldés par des catastrophes,



Mission en « Rafale »

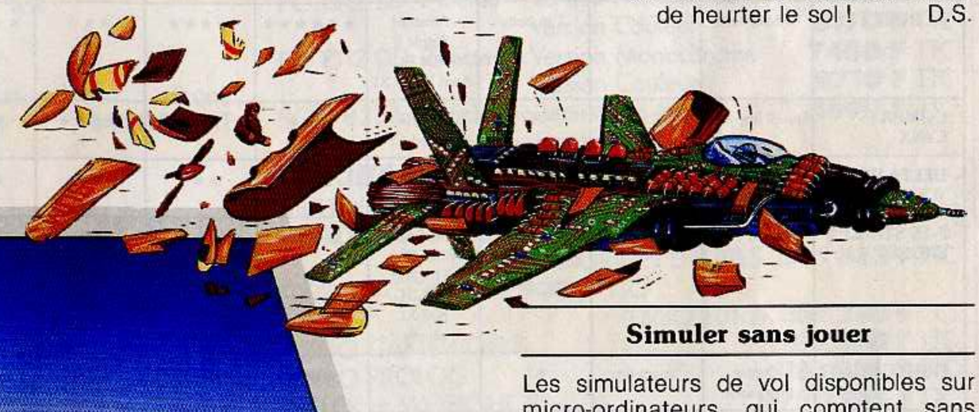
aimablement expliquées sur l'écran : train rentré au sol, atterrissage hors piste, atterrissage trop brutal et vitesse trop importante au sol. J'ai évité la mention « inclinaison trop forte à l'atterrissage » uniquement parce que je prenais les commandes d'un avion qui vole déjà exactement dans l'axe de la piste : je ne bouge le manche à balai ni vers la droite ni vers la gauche, et j'évite ainsi de provoquer une inclinaison latérale forte de l'avion qui peut provoquer la rupture du train d'atterrissage. Raison de mes malheurs ; sur un avion une commande peut en modifier d'autres : ainsi la vitesse d'un appareil augmente sa portance. Il tend donc à se cabrer vers l'avant et à monter. Au contraire un ralentissement le fait piquer du nez et descendre. J'utilise donc la manette de droite et le bouton « action » pour modifier le « trim de profondeur », dispositif qui agit sur le braquage « par défaut » de la gouverne de profondeur et me permet de me concentrer sur les mouvements que je veux imprimer à l'avion sans avoir à corriger sans cesse une dérive permanente. De même, l'action sur la manette vers la droite ou vers la gauche fait tourner l'avion en l'inclinant latéralement. Mais un mouvement de piqué s'amorce aussi. Donc pour changer de cap en gardant la même altitude il faut redresser l'avant préalablement à la manœuvre.

Les missions consistent à intercepter les avions qui pénètrent dans la zone de surveillance. Je décolle puis cherche sur l'indicateur de navigation à me rapprocher des intrus, et j'entre en contact radar, enfin visuel, avec l'avion ennemi. Celui-ci cherche à fuir et évite mes tirs par une course désordonnée. Si je le touche ou s'il s'éloigne de ma zone de surveillance les autres appareils ennemis entrent un à un dans la danse. Au retour si j'échappe aux pannes ou si je reviens indemne malgré un réacteur en feu, le blocage des commandes du manche ou les pannes des instruments, un score est affiché, permettant de mesurer mon endurance accrue.

Le tableau de bord, tout comme le livret technique rédigé dans la langue de Molière, sont clairs. Les commandes à utiliser sont en nombre limité. Ainsi l'utilisation de *Rafale* ne demande pas de longs stages préalables de traduction de l'anglais ou de mécanique de haut niveau. Et pourtant les effets des forces essentielles qui s'exercent sur un avion en vol sont mieux respectées que dans nombre de programmes. Il faut impérativement deux joysticks.

La rapidité de réaction des commandes, la souplesse du « mode contrôle » autorisant rapidement un vol instinctif sans consulter le livret en permanence font de *Rafale* un des meilleurs simulateurs de vol.

Un regret : le paysage inexistant, un défaut dans les messages d'erreur. Il m'est arrivé de me crasher à 75 000 pieds d'altitude (soit 20 km) parce qu'en montée l'avion ralentit, et en dessous de 80 nœuds, il tombe comme une pierre : or à mon avis un bon pilote devrait quand même avoir une chance de rétablir la situation avant de heurter le sol ! D.S.





Simuler sans jouer

Les simulateurs de vol disponibles sur micro-ordinateurs, qui comptent sans conteste au nombre des logiciels les plus évolués, sont paradoxalement aussi ceux dont les limites apparaissent le mieux.

Les simulateurs : tirent parti, mieux que tous les autres programmes de jeux, des spécificités des ordinateurs. Un jeu d'aventure se remplace, mais c'est moins drôle, par un « livre dont vous êtes le héros ». Un logiciel de dessin rend plus aisé ce que vous pourriez réaliser avec des crayons ou des pinceaux. Un jeu de société, du bridge aux échecs, peut toujours s'organiser avec un échiquier de plastique ou d'ivoire, avec des cartes de carton. Un simulateur de vol ne se remplace pas par du papier et de l'imagination. Il exige de votre machine ses meilleures capacités de calcul, de rapidité. Certes une petite minorité d'entre nous pilote ou pilotera un jour un avion. Mais les professionnels utilisent aussi des simulateurs pour apprendre. Car écraser au sol un F-15 coûtera fort cher en vie humaine (la vôtre) à votre armée.

L'US Air Force a constaté qu'un pilote d'avion de chasse a plus de chances de ressortir indemne (et victorieux) d'un engagement s'il en a déjà effectué cinq. Ainsi les pilotes militaires effectuent leurs premières missions, les plus risquées, sur des simulateurs, sans perte humaine ou de matériel. De plus, une heure de simulation ▶

coûte le dixième du prix d'une heure de vol réel. Les simulateurs de vol sur micro exhibent leurs limites car ils sont comparés aux simulateurs professionnels. Et évidemment ils ne leurs arrivent pas à la cheville. Les images en particulier, leur vitesse de défilement, leur beauté, parfois impressionnante sur les vrais simulateurs tournant sur de gros ordinateurs, deviennent sur les micros une indication de ligne d'horizon, et quelques objets, pistes ou monuments symbolisés autant que représentés.

Les fabuleuses disquettes de paysages de Sublogic, constituent la limite du possible sur disquettes : sur *C 64* et *IBM-PC* cette marque vend pour 200 dollars douze disquettes représentant le territoire des Etats-Unis. Vous chargez l'une d'elles en même temps que *Jet*, que *Flight Simulator* de Microsoft ou que *Flight Simulator II*. Et votre avion atterrira et décolera sur les quatre-vingts principaux aéroports américains, représentés dans leur configuration réelle. Il n'empêche : les graphismes restent fort primitifs. Demain se vendront certainement des simulateurs de vol sur CD-ROM, sur disques compacts, stockant les octets par centaines de millions et non plus par centaines de milliers. Un nouveau saut qualitatif sera alors possible.

Les simulations que nous avons testées montrent une certaine homogénéité des meilleurs programmes, quelles que soient les machines : ils privilégient le réalisme dans les effets des quelques commandes principales parfois au dépend de la reproduction du tableau de bord qui, trop exhaustive, rendrait l'avion ingouvernable. Ceci explique l'absence de programmes récents de simulation en gros avions, notre échantillon porte sur de petits avions ou des avions de chasse. La représentation des sols est un atout agréable mais jamais essentiel.

D'autres simulateurs ou d'autres versions sont annoncés tous les jours : si dans ce numéro nous avons testé *Rafale* de FIL en pré-version d'autres programmes, en particulier sur *Atari ST*, seront testés dans les prochains numéros de *Tilt*. D.S.

18 logiciels de simulation aérienne

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	COMPATIBILITÉ	FIDÉLITÉ	GRAPHISME COCKPIT	GRAPHISME PAYSAGE	RAPIDITÉ COMMANDES	VARIÉTÉ MISSIONS	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
ACROJET	Microprose	C 64	Disquette	Amstrad Apple II IBM-PC Atari XL et XE	★★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★★	18	A-B	
COMBAT LYNX	Durell Software	C 64	K7	Spectrum Amstrad CPC	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	13	B	19 et 23
DELTA WING	Creative Sparks	Spectrum	K7		★★	★★★	★★	★★★	★★★	9	B	20
F-15 STRIKE EAGLE	Micropose	IBM PC	Disquette	C 64, Atari 400, 800 ST 1200 600 XL 800 XL Apple	★★★★	★★★	★★	★★★★★★	★★★★★★	14	D	20 et 32
FIGHTER PILOT	Digital Integration	Spectrum	K7		★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	12	B	20
FLIGHT SIMULATION	Psion	Spectrum	K7		★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	13	A	20
FLIGHT SIMULATOR II	Subloc	ST	Disquette	Apple PC C 64	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	19	E	20
INTERCEPTEUR COBALT	Ere informatique	Spectrum	K7		★★★★	★★★★	non	★★	★★★	12	B	9
JET	Sublogic	IBM PC	Disquette	C 64 Apple	★★★★ (selon niveau de jeu)	★★★	★★★★ (avion 3 D)	★★★★ (★★ sur C 64)	★★★★	14	D	30
JET COMBAT SIMULATOR	Epyx	C 64	Disquette		★★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★★	15	F	24
MISSIONS EN RAFALE	F.I.L.	Thomson	Disquette		★★★★★	★★★★★	★	★★★★	★★★★★★	17	B	non
RED ARROWS	Database	Spectrum	K7	Amstrad	★★	★★★	★★	★★★	★★★	13	B	27
SKYFOX	Ariolasoft	C 64	Disquette	Spectrum Atari ST	★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	16	A-D	18, 33 et 39
SOLO FLIGHT I ET II ou VOL SOLO	Microprose et F.I.L.	IBM, PC ou Thomson	Disquette	C 64 MO 5 TO 7/70 TO 9	★★★★★	★★★★	★★★★★ (avion vu de l'extérieur)	★★★★★	★★★★	17	D (C 64) B (MO 5)	31
SPITFIRE 40	Mirrorsoft	C 64	K7	Amstrad	★★★★★	★★★★★★	★★	★★★	★★★★★	16	B	31
SUPER HUEY	US Gold	ST	K7 Disquette	Apple C 64 Amiga	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	15	C sur ST E sur Amiga	23
SUPER SABRE	Sprites	Spectrum	K7		★★	★★★★	★★	★★	★★	7	B	20
TOMAHAWK	Digital Integration	Spectrum	K7		★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	12	B	29



ATARI 1040 STFM
1 lecteur disquettes 1 Mo, Moniteur
Monochrome ~~9990~~ F **8990 F** TTC

AMSTRAD PC 1512/SD MONO
5699 F TTC

AMSTRAD

ATARI

CONFIGURATION PROFESSIONNELLE

1040 STF Moniteur Monochrome, 1 lecteur 1 Mo, 1 disque dur 20 Mo, 1 imprimante CITIZEN 120 D **14500 F** HT

CONFIGURATION PERSONNELLE

1040 STFM, 1 lecteur 1 Mo, Moniteur Monochrome	~~9990~~	**8990 F** TTC
1040 STFC, 1 lecteur 1 Mo, Moniteur couleur	~~11990~~	**10990 F** TTC

LOGICIELS

1[er] Word (t. texte)	~~590~~	**535 F** TTC
CALCOMAT (Tableur)	~~450~~	**395 F** TTC
DB Master (fichiers)	~~590~~	**535 F** TTC
PLUS PAINT (Dessins)	~~395~~	**320 F** TTC
FAST BASIC (langage)	~~1335~~	**1160 F** TTC
KARATE KID 2	~~250~~	**210 F** TTC
ULTIMA III ~~545~~ **465 F** TTC / TENNIS	~~275~~	**235 F** TTC

IMPRIMANTES

OLIVETTI DM 100 **1990 F** TTC CITIZEN 120 D **2100 F** TTC

Disponibilité limitée !

CITIZEN MSP 15 E (132 col., 160 cps) **4995 F** TTC

Loterie permanente Price Computer

Venez chez Price Computer remplissez votre bulletin de participation (sans obligation d'achat) et gagnez une superbe chaîne hi-fi AMSTRAD. Tirage tous les mois.

PC 1512 SD 1 lecteur Version Monochrome	**5699 F** TTC
Version Couleur	**8170 F** TTC
PC 1512 DD. 2 lecteurs Version Monochrome	**7450 F** TTC
Version Couleur	**9710 F** TTC
PCW 8256. Spécial traitement de texte Avec imprimante	**4690 F** TTC

LOGICIELS SOUS MS. DOS

MULTIPLAN Jr ~~700~~ **500 F** TTC	WORD Jr ~~1175~~ **840 F** TTC
WORDSTAR 1512 ~~890~~ **795 F** TTC	NORTON UTILITIES ~~1345~~ **865 F** TTC
TURBO PASCAL ~~1180~~ **930 F** TTC	TURBO TUTOR ~~350~~ **280 F** TTC
TURBO GAMEWORKS	~~705~~ **560 F** TTC
TURBO PROLOG	~~1180~~ **930 F** TTC
REFLEX + WORKSHOP	~~1775~~ **1395 F** TTC
SIDEKICK	~~940~~ **745 F** TTC
GEM WRITE ~~990~~ **895 F** TTC	GEM DRAW ~~990~~ **895 F** TTC
GEM GRAPH	~~990~~ **895 F** TTC
GEM WORDCHART	~~990~~ **895 F** TTC
FLIGHT SIMULATOR	~~495~~ **360 F** TTC
BILLARD (SNOOKER)	~~235~~ **200 F** TTC

et autres logiciels disponibles sur place...

CONSOMMABLES

Disquettes (prix à l'unité)

5 pouces en boîte de 10 avec pochette	**3 F** TTC
3,5 pouces SF DD : **12 F** TTC	DF DD : **17 F** TTC
3 pouces (spéciales AMSTRAD) :	**25 F** TTC

Papier

Carton 240 × 12" blanc, 2500 feuilles :	**200 F** TTC
240 × 11" blanc, 2500 feuilles :	**180 F** TTC
Carton "TRAIT'TEXT" 240 × 12", 1000 feuilles :	**165 F** TTC



Price Computer

11, rue Clapeyron 75008 Paris Tél. 43 87 51 25

Clients Sociétés 43 87 51 15

Ouvert du Mardi au Samedi de 9h30 à 18h30, sans interruption.

PAS DE VENTE AUX REVENDEURS

Offres valables dans la limite des stocks disponibles

Prix donnés à titre indicatif pouvant être modifiés sans préavis.

LIVRES ET MICROS

Comte Zero *William Gibson, Editions La Découverte, Collection Fictions. 306 pages, 95 F.*
Count Zero interrupt ou « interruption provoquée par un zéro » : dès réception d'une commande d'interruption, décrémenter le compteur à zéro. Un des héros de l'histoire, un certain Boddy, dit Comte Zéro, pirate de seconde zone va croiser les autres personnages principaux au fur et à mesure que les récits éclatés qui composent le livre vont confluer en une histoire unique. Il est notamment question de l'infiltration d'un chercheur de Maas Biolab, firme multinationale américaine de bio-informatique vers Hosaka, firme japonaise du même domaine. L'action ou les actions se déroulent dans le monde entier : Barcelone, Paris, Bruxelles, la Conurb américaine et en orbite quelque part autour de la Terre.
Les personnages, qui branchent au besoin des biopuces sur la fiche qu'ils ont derrière l'oreille, ne comprennent pas au départ la portée de leurs actions, ni pour quel objectif réel ils ont été engagés. Des morts souvent explosives ponctuent les chapitres. L'univers m'a fait penser à celui du film « Blade Runner » : un futur proche assez brutal et désordonné, urbain et mercantile.
Bien traduit, ce roman efficace est le second de William Gibson à paraître dans cette collection dirigée par trois auteurs de SF, J.P. Andrevon, Dominique Douay et Patrice Duvic.

C sur Atari ST. *Claude Nowakowski-Editions du P.S.I. 214 pages, 165 F.*
Le langage C a beaucoup d'attraits pour les programmeurs. Il est structuré à la différence des Basic classiques (sauf le Basic GFA lui aussi disponible sur *ST*), c'est à dire qu'il facilite la rigueur et l'évolution des programmes de haut niveau donc agréables à programmmer mais cependant proches de la machine. Il n'est pas éclaté entre des dizaines de dialectes.
L'ouvrage initie au langage C sur *ST*, et non à la programmation : il s'adresse à des gens qui ont déjà une pratique minimale de la programmation, et qui en maîtrisent les notions essentielles.

Super jeux Macintosh. 50 programmes de jeux en Basic. *Jean-François Sehan. Editions du P.S.I. 244 pages, 160 F.*
Vu que la disquette qui contient tous les jeux publiés est en vente chez les éditeurs au modeste prix de 150 F, l'intérêt du livre ne réside pas dans les programmes eux-mêmes.
Du « taquin » aux tours de Hanoï en passant par des jeux d'adresse, tous les classiques des petits programmes ludiques sont rassemblés ici.
L'effort n'a pas porté sur les graphismes, un peu en fil de fer, mais sur une courte introduction et une explication de chaque programme.
Voici donc un moyen de se familiariser avec le Basic sur *Macintosh*.

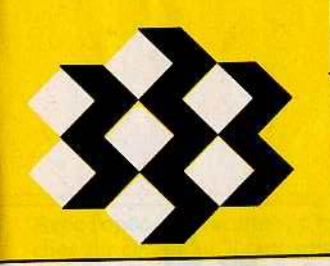
Clefs pour Lotus 1-2-3 Version 2. *Jean-Louis Marx et Alain Thibault. Editions du P.S.I., 270 pages, 230 F.*
Un logiguide destiné « à vous qui utilisez couramment Lotus 1-2-3, et souhaitez programmer des applications en entreprise ».
Lotus est un tableur, c'est-à-dire un tableau pour lequel on peut définir des relations logiques entre les cases, particulièrement utile en gestion Et dans toutes les matières financières. Il tourne sur les *IBM-PC* et compatibles.
Le livre propose des chapitres sur les commandes (en fait une explication des menus), sur les macros (les macro-instructions permettent de constituer un mini programme utilisant plusieurs commandes et qu'on fait exécuter avec une ou deux instructions seulement), puis un dictionnaire des fonctions (c'est-à-dire des commandes qu'on rentre au clavier et non à partir des menus), enfin des trucs et astuces.

Jeux-Problèmes : de la logique à l'intelligence artificielle. *Jean Friant, Yvon L'Hospitalier. Éditions d'Organisation. 204 pages, 158 F.*
« Entrez dans le monde de l'intelligence artificielle nécessite de connaître et de savoir utiliser les outils de séduction logique. »
Le livre permet de découvrir quelques notions de base, divers modes de représentation et de traitement des données.
La lecture en est drôle et prenante : la progression repose principalement sur des jeux, des dizaines d'énigmes à résoudre. La première d'entre-elles consiste à décrire l'arrivée d'une course de vélos, en connaissant le nom de six coureurs cyclistes, de six nationalités différentes, aux numéros de dossard allant de 1 à 6 et portant deux par deux les couleurs de trois marques. On connaît des bribes d'information du style « l'Espagnol et le numéro 3 portent tous deux les couleurs de la marque Fagor ». A vous de tout reconstituer, en notant les étapes de votre recherche. Puis les auteurs ne proposent pas moins de sept méthodes de résolution pour ce problème d'apparence anodine.
Le chapitre « Modes de représentation et méthodes de traitement de l'information » s'ouvre sur une page de Gaston Lagaffe, celle de la tirade des « Papous à poux et pas papas et des Papous pas à poux et pas papas... ». Tout ça pour introduire l'utilisation des arbres (des schémas logiques en forme d'arbre).
Quant aux définitions des conjonctions et des disjonctions logiques elles s'éclairent d'un jour nouveau avec l'exemple du jeune Maurice Fourmi qui mange sa soupe et reçoit néanmoins une fessée.
Le plus gros chapitre : « Exerçons-nous », est fait de jeux, groupés par niveau de complexité logique : d'abord vous travaillez sur l'énoncé, puis si vous séchez, les auteurs proposent des indications de solution, enfin vous pouvez lire les solutions complètes.
Mine de rien vous avez maintenant acquis assez d'expérience pour comprendre, les prolongements et généralisations. L'un des prolongements est la possibilité de créer de nouveaux jeux ou énigmes. L'autre c'est l'utilisation des méthodes de représentation et de solution par l'ordinateur. Quand vous en arrivez là, le livre touche à sa fin : le temps de consacrer douze pages à l'intelligence artificielle, de présenter les éléments essentiels d'un système-expert, d'expliquer en quoi diffère son fonctionnement par « chaînage avant » d'un « chaînage arrière ».
Que reste-t-il en refermant le livre : d'abord plusieurs très bonnes heures de jubilation, crayon à la main, passées à résoudre les énigmes. Ensuite la maîtrise de quelques mécanismes essentiels de logique.
Les mordus et mordues pourrons toujours consulter les ouvrages mentionnés dans la bibliographie.
Mentionnons la raison du caractère si accessible et agréable, si concret de l'ouvrage : il a bénéficié de l'expérience de près de dix ans de stages de formation continue. Autant d'années de tests, chacun ayant pu dire : « ce n'est pas clair, je ne comprends pas, peut-on trouver une autre formulation ? » Ce livre se place bien haut-dessus du lot, sa lecture devrait précéder toute incursion dans le domaine de l'intelligence artificielle : qu'on ait dix ans ou qu'on termine une thèse de philosophie.

Peintre et musicien sur C 128, *Daniel-Jean David. Editions Edimicro. 220 pages, 148 F.*
Ce livre est pour l'essentiel le même que celui consacré à l'*Amstrad* par le même auteur dans la même collection et que *Tilt* a déjà critiqué. Mais avant de hurler au scandale, considérez que l'auteur s'est fendu d'une trentaine de pages supplémentaires pour tenir compte des capacités supplémentaires du *C 128* par rapport à l'*Amstrad* (qui n'est pas une machine dont les caractéristiques graphiques et sonores étonnent par ses qualités.)
Le livre donne des pistes sérieuses pour explorer l'univers des formes et des sons du *Commodore*, il initie à l'usage des fonctions de base dans ce domaine. L'ouvrage est axé essentiellement sur les graphiques, mathématiques ou de gestion. L'étendue du sujet embrássé, et son corollaire, la minceur des chapitres consacrés à chaque sujet, laissent craindre qu'ils ne suffisent pas à maîtriser un domaine : si les sept pages relatives aux lutins de l'*Amstrad* sont passées à vingt sur *C 128*, réserver onze pages aux progressives et au rotations suffit-il pour faire le tour du sujet ? Ne court-on pas le risque d'être trop elliptique ? Ce livre est néanmoins un point de départ utile.

Initiation à la programmation. *Claude Delannoy. Editions Eyrolles. 192 pages, 96 F. Nouvelle édition.*
L'objectif de ce livre est de fournir les éléments de base intervenant en programmation, quel que soit le langage employé : variable ; type ; instructions d'affectation, de lecture, d'écriture, structures. Le paragraphe principal du livre fait partie de l'introduction : « Ne pas confondre : connaître un langage et savoir programmer ».
L'ouvrage n'a pas de hautes ambitions théoriques ; il présente, à l'aide d'exemples et d'exercices corrigés,des notions qu'il faut absolument connaître pour programmer et ne pas rester prisonnier de la recopie de programmes Basic. Pas génial mais utile.

Je pratique l'informatique. Le crayon optique et les manettes de jeu pour MO5-TO7-TO7/70.
M. Bussac et O. Rozenkranc. Editions Cédic Nathan. 48 pages.
Tout sur les rapports du Basic et des périphériques susmentionnés. Ce livret s'insère dans une collection d'initiation qui comporte aussi *Musique et bruits, Chiffres et couleurs, Image et imagination.* Clair et progressif, l'ouvrage s'adresse aux 10-15 ans.



PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
BERNARD vous attend

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
MARCO vous attend

SEVRAN
DIGIT CENTER
Centre Commercial Beaudottes
93270 - Tél. 43.83.20.46
SEM vous attend

LYON
DIGIT CENTER
B.P. 325 B.
69431 Lyon cédex 3
Tél. 78.60.99.71
ERIC vous attend

VILLENEUVE D'ASCQ
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis.
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
DIDIER vous attend

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
DJAMEL vous attend

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Ctre Cial Confédération
8, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
MICHEL vous attend

MULHOUSE
DIGIT CENTER
7, rue du Raisin
68100 - Tél. 89.56.61.65
JEAN-PIERRE ET MIREILLE vous attendent

AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
JEAN-MARC vous attend

NICE
TILT PLUS S.A.R.L.
Centre Commercial TNL
15, Bld Delfino
06300 - Tél. 93.55.88.65
JOHNNY vous attend

MARSEILLE
S.E.T.E. S.A. DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
Pierre-Olivier vous attend

PROCHAINE OUVERTURE

CENTRE COMMERCIAL BARNEOUD
Plan-de-Campagne

Bibliothèque de 3.000 logiciels en permanence dans tous les points Digit Center

PME · PMI · PROFESSIONS LIBERALES

ATARI & DIGIT CENTER

LE 1er DISTRIBUTEUR D'INFORMATIQUE ET LOGICIEL DE FRANCE

VOUS OFFRENT LA SOLUTION BUREAUTIQUE

Pour tout achat d'un 1040 ST, Atari et Digit Center vous offrent 4 logiciels bureautique hautes performances, interactifs et formant un ensemble cohérent gratuit (valeur 2.500 F)

- Traitement de texte
- Gestion de fichiers
- Tableur graphique
- Utilitaires de bureau

Le 1040 ST Atari (16/32 bits, 1 méga de RAM, lecteur de disquette intégré) est livré avec un moniteur haute résolution, une souris et son environnement GEM** (icônes, menus déroulants).

L'ensemble pour 8.420 FHT

** Digital Research

ILS SONT FOUS CES BELGES!

CREDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1.07.86 18.24

DIGIT CENTER
Département franchise **91.63.50.50** Mr DAHAN ou Juliette

Franchisés exclusifs • Bordeaux • Rennes • Nantes • Toulouse • Montpellier

Giboulée de maths

Giboulée sur les *Thomson*. Trois logiciels géométriques. Du plus jeune âge à la sortie du lycée, jouer avec les formes. Rien que de très prévisible. Pour la géo aussi. Un Basic francisé vaut le détour... par curiosité.





FACIL

Argument principal de ce logiciel original : épargner aux anglophobes chroniques une pratique obligée des termes anglais du Basic. Cela n'est pas sans rappeler la chasse aux anglicismes des puristes de notre langue. Avec *Facil* programmez français ! Dites adieu aux « return », « print » et autre « inkey$ »... Un lexique vous permet d'écrire plus simplement « retour », « écris » ou « captes$ ».

Séduisante à priori, l'idée résiste mal si l'on compare les deux Basic : la plupart des expressions, souvent abrégées, constitue un codage spécifique bien éloigné de la langue habituelle. Que gagnez-vous à écrire HSD (pour hasard) plutôt que RDN (random) ? Saurez-vous mieux utiliser « depuis... repète » que « for... next » ? L'essentiel de l'apprentissage d'un langage informatique en est sa syntaxe, celui du vocabulaire se fait de soi-même et le sens courant des mots importe assez peu.

Mais ce ne serait rien si le Basic « français » ne vous replongeait illico dans l'autre : essayez donc de trouver un livre d'initiation ou un manuel de référence qui vous dise « demande crayon » au lieu de « inputepen » !

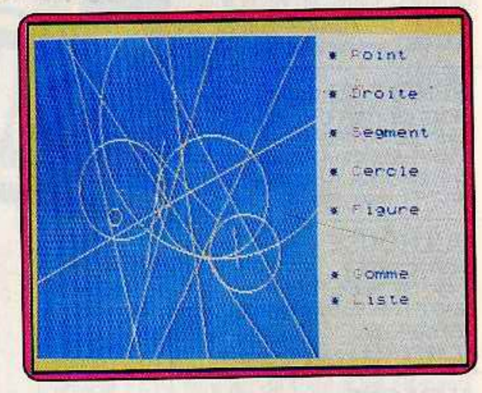
A cette conversion français/anglais, le logiciel ajoute quelques fonctions supplémentaires. Citons la fonction « swap » (échange du contenu de deux variables), « find » (recherche d'une instruction, d'une chaîne ou d'une variable), la création de caractères géants et de sprites (de lutins voulais-je dire...).

Cette dernière partie, utilisable pour de petites animations, ne peut cependant rivaliser avec des logiciels d'animation plus spécialisés. Même si quelques fonctions peuvent rendre service très ponctuellement, cela ne suffit pas à faire de *Facil* plus qu'un gadget d'un intérêt bien limité. (Cassette Minipuce pour *TO7+16 K, TO7/70, MO5*).

TABLO GÉOMÉTRIQUE

Ah, qu'il est doux le petit bruit de la craie sur le tableau ; quelle est touchante l'image du maître appliqué à tracer losanges et cercles d'une main experte. Hélas, la nostalgie n'est plus ce qu'elle était et les jeunes loups de l'informatique ont encore frappé : cette fois, ils prétendent remplacer la traditionnelle figure géométrique faite main par un logiciel. Plus de constructions poussiéreuses, mais la géométrie à la télé !

Pour calmer l'angoisse du tableau noir, le logiciel propose, au crayon optique et au clavier, des tracés de points, droites, segments, cercles, médiatrices, parallèles... Construisons par exemple un parallélogramme : placer trois points P1, P2, P3, tracer les droites P1 P2 et P2 P3, la droite parallèle à P1 P2 passant par P3 puis la parallèle à P2 P3 passant par P1, soit P5 leur point d'intersection (P4 a déjà été utilisée pour une parallèle...), lister le nom des éléments car si les figures restent affichées, les noms s'envolent... Il ne vous reste plus qu'à tout effacer et à retracer les segments P1 P2, P2 P3, P3 P4, P4 P1 ! On imagine la partie de plaisir pour une construction plus élaborée. Quand on pense qu'il existe des appareils permettant de tracer tranquillement sur écran sans quitter son auditoire des yeux. Sans faire de publicité pour les vendeurs de rétroprojecteurs... (Cassette FIL pour *MO5, TO7/70*).



PROLOGIC

Destiné aux enfants de maternelle ou de primaire, *Prologic* propose une série d'exercices d'orientation et de repérage dans le plan. Quatre options au menu : dans « Quadrillages », il faut reproduire au crayon optique une grille dont certaines cases sont noircies ; même au niveau le plus élevé (quatre-vingt-une cases), le pointage se fait sans difficulté.

Avec l'option « Tracette », c'est grâce aux flèches du clavier qu'il faut suivre les contours d'une figure géométrique. Quatre autres touches permettent le tracé des diagonales ; sans l'adjonction d'étiquettes sur ces touches, la manipulation en est peu commode. Le repérage du curseur, point bleu sur le vert de la figure, constitue un bon dépistage des défauts de vision des couleurs ! L'option se termine en guise de récréation, par un dessin libre au clavier.
Dans la « Chasse au trésor », il faut guider un explorateur dans une grille en choisissant directions et nombre de pas ; le jeu manque pour le moins de réalisme...
Enfin, l'option « Dessin programmé » est un remake du dessin libre de « Tracette », avec,



en plus, le choix de la longueur de déplacement, et en moins, celui de la couleur.
L'ensemble est malheureusement traité de manière très scolaire pour l'âge visé et la valeur formatrice réelle des exercices est desservie par la présentation : triste fond noir, graphismes uniquement utilitaires, pas de messages d'encouragement, de musiques ou d'animation pour saluer la réussite d'une réalisation...
Les instructions, peu homogènes d'un jeu à l'autre, sont souvent obscures pour des enfants commençant à peine à lire et l'aide constante d'un adulte est presque toujours indispensable. (Cassette FIL pour *TO7, MO5, TO7/70.*)

TERRES MERS

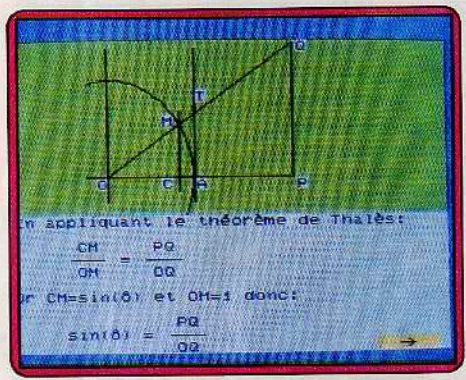
Est-ce une île, est-ce un cap... une péninsule peut-être ? Si tout cela vous échappe, ce logiciel est peut-être fait pour vous. Une cassette pleine de termes de géographie : de fleuve en archipel, de détroit en presqu'île, vous saurez tout des lieux où se mêlent l'eau et la terre.
Trois modules composent ce vaste questionnaire agrémenté de cartes :
Deux modes pour le premier, « Terres-Mers » : apprentissage et test regroupent en fait les mêmes questions et l'on ressent la désagréable impression (ce n'en est, hélas, pas une...) de faire deux fois le même travail. Seuls quelques détails de présentation diffèrent et l'effort a davantage porté sur la quantité de questions que sur leur qualité ; ainsi vous demande-t-on le terme opposé à golfe ou à détroit...
Signalons encore, outre l'absence de correction des erreurs (un croquis montrant, au fur et à mesure, les éléments mal mémorisés par exemple), d'inexcusables « bugs » : méfiez-vous des réponses qualifiées de fausses car elles le sont parfois par pure méchanceté !
Le « Voyage de la puce » vous invite, sur différentes cartes, à reconnaître les éléments précédemment étudiés. Passe encore lorsqu'il faut nommer les endroits pointés par le curseur (la puce, pardon). Mais quand il faut la traîner de la Baltique au détroit de Magellan, la pauvre bête n'en finit plus... Quand on pense qu'on aurait pu y aller en avion !
Si vous ne vous êtes pas endormi en chemin, le troisième module consacré aux fleuves ne vous surprendra pas davantage. Estuaires et confluents se succèdent dans la partie « infor-



mations »... pour revenir en force et dans le même ordre dans le test.
Rien de tout cela ne sort vraiment de l'ordinaire et l'on attend toujours — patience et longueur de temps... — un logiciel de géographie à la fois bien plein et bien fait. (Cassette Edil/Belin pour *TO7 + 16 K, MO5* et *TO7/70.*)

TRIGONOMETRIX

Il y a les risque-tout, élèves doués capables du meilleur comme du pire, il y a les tâcherons du logiciel qui produisent péniblement quelques softs soporifiques et inutiles, et il y a ceux qui assurent : adeptes des méthodes éprouvées, efficaces à défaut d'être révolutionnaires, les créateurs de la série « Mathématiques » d'Edil ne réservent guère de surprise. Si les sujets changent, méthodes et présentations demeurent invariables.
Pour chacun des modules, vous aurez donc droit à un cours, des exemples et des exerci-



ces à volonté. Bonnes corrections des exercices, énoncés de cours plutôt clairs, présentation agréable, facile à lire, évaluation chiffrée...
Les sempiternelles musiquettes d'entrée en matière gagneraient tout de même à être renouvelées !
Cinq modules composent *Trigonométrix.*
Après un rappel des unités de mesures angulaires et une définition des lignes trigonométriques, les valeurs des sinus, cosinus et tangente sont visualisées en fonction de l'angle : le tracé progressif des courbes, très pédagogique, est tout de même bien lent.
Viennent ensuite quatre modules comportant démonstrations, exemples et exercices :
Trigonométrie et triangle rectangle : pour se souvenir que le cosinus est égal à côté adjacent sur hypothénuse... les calculs numériques qui suivent sont d'un intérêt moyen.
Angles particuliers : pour tout savoir des angles supplémentaires et complémentaires, pour ne plus hésiter sur le sinus de 45°...
Tables trigonométriques : apprendre à lire les tables à l'ère de la calculette, cela peut sembler masochiste. Mais, que faire en cas de panne si l'on ne sait rien de l'interpolation linéaire ?
Résolutions des triangles : où l'on apprend enfin que trigonométrie vient des mots grecs *tri, gonos et métron* ; qu'elle doit donc servir à calculer la mesure des divers éléments d'un triangle.
Insuffisant certes pour un apprentissage complet, *Trigonometrix* permettra, de la troisième à la première, de revoir démonstrations et exercices sans venir trop vite à bout du logiciel. (Cassette et disquette Edil/Belin pour *TO7 + 16 K, TO7/70,. MO5,* Nanoréseau.)

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
FACIL	Minipuce	K7	TO7 + 16 K, TO7/70, MO 5	Basic tous niveaux	–	**	9	B
PROLOGIC	FIL	K7	TO 7, MO 5 TO 7/70	Logique 4-8 ans	**	***	12	A
TABLO GÉOMÉTRIQUE	FIL	K7	TO 7/70, MO 5	Mathématiques collèges – lycées	–	**	8	B
TERRES-MERS	Edil-Belin	K7	TO 7 + 16 K TO 7/70, MO 5	Géographie Collège	***	***	11	B
TRIGONOMETRIX	Edil-Belin	K7 Disq. DNR	TO 7 + 16 K TO 7/70, MO5, Nanoréseau	Mathématiques 3ᵉ – 1ʳᵉ	–	****	15	B

Le choix des armes

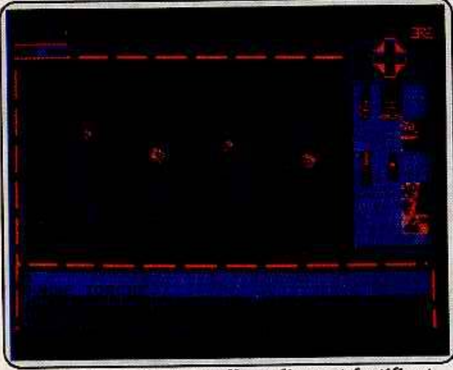
Magie noire médiévale ou règlements de comptes new-yorkais, légions de morts-vivants ou crocodiles géants, pas de panique, il suffit de trouver l'arme adéquate. Et ceux qui ne la trouvent pas ? Il leur reste le choix... de leur mort.

Sram II

Le chevalier girouette, maintenant sous le joug de Cinomeh, part détrôner le bon vieux roi. Musique soignée, syntaxe évoluée, et crocodile pimentent ce deuxième volet de grande classe.



Deux torches pour la route avant de violer minutieusement les quatre sépultures.



Les dames de paix offrent lime et fortifiant au chevalier ensorcelé.

Voici donc la seconde édition de *Sram*. Plus évoluée que sa devancière, elle possède des fonctionnalités identiques et jouit d'un scénario plus complexe. Après avoir libéré Egres, vous arpentez les routes afin de défendre la veuve et l'orphelin. Luttant pour le bien, œuvrant pour le bonheur des autres, vous accomplissez votre noble tâche de chevalier. Vos exploits, chantés par les troubadours, devinrent célèbres et rares sont les oreilles, qu'elles soient païennes, barbares ou nobles, ne connaissant mille poèmes ou chansons vantant vos mérites et célébrant votre courage. Mais, les oracles savaient que cela ne pouvait durer : l'usurpateur préparait

Illustrations Jérôme Tesseyre



Le chevalier charmant embrassa la grenouille et ils eurent beaucoup d'enfants...



Tiens ! Les vendeurs d'Alan Michael Sugar fréquentent eux aussi le fleuve-égoût.

sa vengeance. Déchu le grand prêtre Cinomeh, le géôlier d'Egres, s'enfuit dans les montagnes lointaines des hautes terres. Oublié de tous il se mit à étudier la magie noire, serviteur des dieux il devint laquet des démons. Aidé par ses nouveaux maîtres, Cinomeh vous lance un sort maléfique.

Esclave de Cinomeh, vous devez tuer Egres pour que ce dernier puisse de nouveau régner. Enfermé dans une crypte, vous apercevez deux torches. Mieux vaut les prendre : elles pourront toujours servir. Le manque d'issues oblige à entreprendre une exploration poussée de la crypte. Elle contient quatre sépultures. La première nous réserve une surprise : un escalier ! Il s'enfonce doucement dans les ténèbres et révèle l'existence des damnés du royaume. En échange d'une torche ceux-ci donnent une lime et du vin. Malheureusement, la sortie n'est pas en cet endroit. Il est donc nécessaire de remonter vers la crypte. La seconde sépulture contient un zombi : c'est la mort. Est-ce déjà la fin de l'aventure ? Non, la truelle maléfique permet d'entamer sa seconde et dernière vie. Une autre sépulture s'ouvre sur un nouvel escalier. Ce dernier donne sur le Noirbrud, sorte de fleuve-égoût qu'il faut parcourir à bord d'une embarcation.

Après une courte période de navigation, l'on se trouve face à un crocodile géant qui se révèle être un précieux ami. Après cette rencontre, il est possible de s'introduire dans le château. Comme toutes les bâtisses de ce genre, il est étroitement surveillé par des gardes. Faites attention, leurs lances sont acérées...

En évitant soigneusement les sbires, vous réussirez à vous procurer un parchemin, de l'or et de la farine. Le document explique comment tuer Egres. Il suffit de lui préparer une galette composée d'une fève magique, de farine et d'œufs de dragon. Evidemment se procurer de tels œufs n'est pas facile, sachez tout de même qu'il suffit d'éteindre le feu...

Nous voyons bien le chemin parcouru depuis le premier *Sram* : scénario plus fouillé, situations plus variées, etc. L'amélioration de l'analyse syntaxique est très nette, préciser le sujet n'est plus obligatoire. De plus, les mots reconnus changent de couleurs. Les flèches de curseur gèrent toujours les déplacements (ce qui, entre nous, est très pratique). Les nombreux décors sont somptueux et les teintes choisies avec maestria. Contrairement à de nombreux jeux d'aventure, *Sram 2* possède une bande sonore relativement attrayante. Mais, elle aurait gagné à plus de présence. Plus que la réalisation, ce qui fait la qualité de ce programme est le déroulement en temps simulé. Chaque action dure un certain temps et en fonction de cela les situations varient. L'heure a donc une réelle importance. Ce phénomène n'est hélas pas suffisamment exploité. Le plus regrettable reste malgré tout la présence d'objets du genre ascenseur, extincteur et autres qui n'ont rien à faire ici. Ils sont totalement anachroniques et cassent le déroulement du rêve dans lequel on se laisse volontiers emporter. Dommage ! A part cela, ce programme reste de grande classe et son succès mérite d'égaler celui de son prédécesseur. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad*. Prix : B.) M.B.

King of Chicago

Des bas fonds de Chicago au luxueux QG du syndicat de la pègre à New York, Pinky brûle les étapes et les indésirables. Un film noir et blanc en cinémascope sur l'écran de votre *Mac*.

Scarface est fini, emprisonné à Scavenforth pour fraude fiscale, il laisse derrière lui Dowtown Chicago au premier rapace venu. Ce rapace c'est vous, Pinky Callaghan, prêt à marcher sur les traces d'Al Capone. Nous sommes en 1931, soit onze ans après



Les politiciens-ripoux sont des alliés dans la course au pouvoir et à l'argent.

l'adoption du Volstead Act qui instituait la prohibition de l'alcool. Vous avez trois ans pour devenir le Boss et être invité aux états généraux du syndicat du crime à New York. Ce jeu d'aventure aux accents des bas-fonds américains est la crème de la crème sur *Macintosh*. Il est signé Cinemaware, un des développeurs ludiques de pointe actuellement aux Etats-Unis (voir *Defender of the crown*). L'intrigue se noue à travers les discussions qu'entretient le héros avec les différents protagonistes, amis ou ennemis : la pègre, les politiciens véreux, la mère italienne, le copain d'enfance flic...

Vous intervenez en choisissant les réponses de Cal-



La roue tourne : roi de la pègre un jour, cadavre refroidi demain. C'est la loi du milieu.



Bonbons, chocolats, demandez le programme. Cinemaware a peaufiné les moindres détails.

laghan aux différentes sollicitations, ou en visant la bonne cible. Ces choix stratégiques ou tactiques conditionnent la réaction des autres acteurs. L'aventure suit le squelette d'un pseudo-film composé d'une série de scènes entrecoupées de panneaux muets qui commentent l'action à la façon d'une voix off. Par exemple : « les politiciens sont les meilleurs amis des gangsters », « l'amour fredonne toujours la même rengaine amère » ou encore « la seule sécurité dans une colonie de piranhas est d'en être un... en bonne santé ».

Les dialogues empruntés au plus pur argot américain reprennent les expressions qui ont fait la gloire des films noirs des années quarante. La richesse du vocabulaire est à la fois une qualité et un défaut, car seuls les anglicistes confirmés en savoureront les finesses. Heureusement les réponses sont déjà fixées, et il suffit de sélectionner le ton approprié. Les options changent à chaque partie qui se joue en continu sans sauvegarde possible. A noter les visages des malfrats marqués par l'alcool et la mauvaise vie, particulièrement expressifs dans le style gueules cassées.

Acte I, scène I : Pinky Callaghan n'est qu'une petite frappe mais il voit grand et est prêt à écraser quiconque se met sur son chemin. La nouvelle vient de tomber : Al Capone n'est plus rien, il laisse la partie sud de Chicago à Tony Santucci. Le gang du Nord est encore sous l'emprise du Boss... plus pour longtemps. Inutile d'aller prendre la température auprès des autres membres. Pinky n'a besoin de personne pour détrôner le vieux qui n'est plus que l'ombre de lui-même.

Acte I, scène II : le bluff fait tomber ses dernières défenses et il part sans grande difficulté se dorer la pilule sous les palmiers de Floride. Non sans avoir préalablement mis le reste de la bande au jus. Dorénavant, le Boss c'est vous.

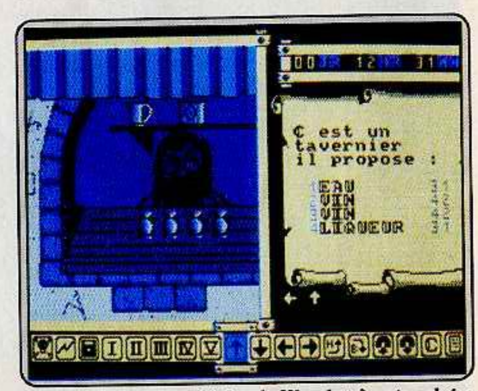
Lola, une femme fatale et exigeante. Il ne faut pas être tendre avec les girls dans ce monde macho.

Acte II, scène I : il est temps de remettre les pendules à l'heure et de jeter un coup d'œil dans les finances avec Ben. Immanquablement pessimiste il prévoit toujours la faillite proche. Bootlegghers et tripots se la coulent trop douce et le racket faiblit en ce moment. Ils ont besoin d'un rappel à l'ordre. Le Boss n'hésite pas à se mouiller dans une descente sanglante pour stimuler la loyauté des débits de boisson. Côté dépenses, donnez un petit bonus à l'équipe, une grosse prime à Ben et freinez un peu les caprices de Lola, trop gourmande. Quelques gros bras supplémentaires ne feraient pas de mal. Ben se charge des nouvelles recrues.
Acte III, scène I : le torchon brûle chez Tony Santucci qui n'avale pas votre nouvelle promotion et envoie son tueur Guido sur vos traces. Entre temps vous annexez le quartier ouest en échange d'un soutien actif à la candidature de Burk aux élections municipales. Sans dévoiler la fin du film sachez qu'il ne faut laisser aucun gang extérieur s'immiscer dans le business. Et que Lola aura un poids décisif pour refroidir Tony Santucci, votre rival. Devenir roi de Chicago est affaire de patience et de stratégie à qui sait mener une équipe. Il suffit de dégainer vite en acceptant les risques du métier. Votre devise : « Vivre vite et faire un beau cadavre ». Prenant et réaliste, *King of Chicago* sort du lot. Indispensable à tous les possesseurs de *Mac* qui se font du cinéma sur l'écran noir de leurs nuits blanches. (Disquette Cinemaware pour *Macintosh*. Prix : D.) N.M.

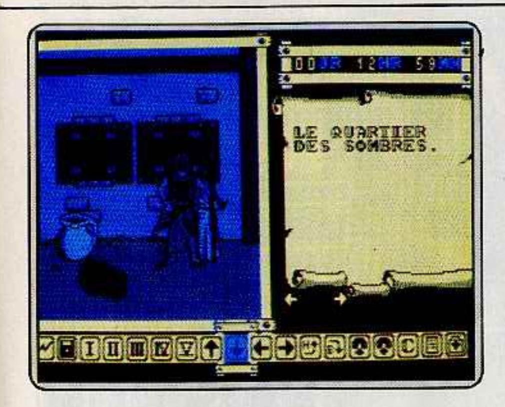
Fer et Flamme

Conan le barbare en vedette dans un jeu de rôle franco-français. Une épopée musclée et magique au cœur du royaume de Thulynte accessible tant aux spécialistes qu'aux novices.

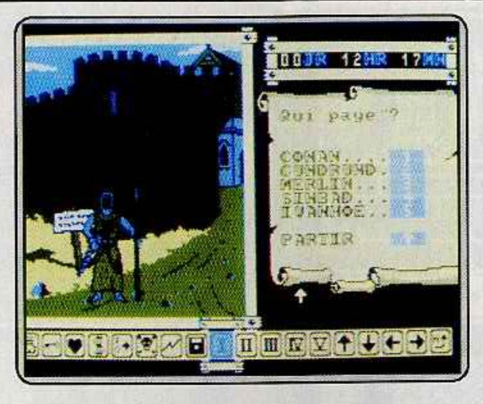
Khaal le Maléfique n'a fait qu'une bouchée du royaume de Thulynte. Epaulé par ses légions de morts-vivants, il a rapidement détrôné le vieux roi Ulrick et instauré la peur. Et votre rôle dans tout ça, je vous le donne en mille... vaincre et détruire Khaal. C'est follement original. Vous voilà donc à la tête de l'équipe de mercenaires engagés par la guilde de Kishan pour réussir ce jeu qui emprunte à la fois aux jeux de rôle et d'aventure. Les races de candidats au corps expéditionnaire sont les suivants : guerriers, magiciens, elfes, voleurs, clercs, chevaliers, nains et tinigens. Chaque race est définie par ses points de force, d'intelligence, de sagesse, d'expérience, de dextérité... Votre équipe comprend cinq personnages au maximum que vous avez définis suivant les races voulues, habillés et armés.
Lors des premiers pas mieux vaut embaucher des gros bras, si l'on veut parcourir le royaume et reconnaître les lieux avant d'être décimé pendant des combats. Par la suite vous pourrez affiner les qualités de votre équipe. Adoptez donc le groupe prédéfini qui comprend : Conan le guerrier, Merlin le magicien, Gundrud l'elfe, Sinbad le voleur et Ivanhoé le chevalier.
Comme dans tous les jeux de rôle, l'équipe ne peut gagner qu'à force d'expérience acquise lors des combats, des conversations ou des découvertes.
Jusqu'à présent, l'amateur de jeux de rôle vogue en terrain connu. *Fer et Flamme* se distingue par



Trinquons amis, au déclin de Khaal et à notre gloire future. Tavernier à boire pour tout le monde !



Le quartier sombre tisse un dédale de ruelles glauques, c'est le royaume du petit peuple.



Dime, gabelle, ou droit de passage, les seigneurs de l'époque savaient remplir leurs escarcelles.

la beauté des graphismes et la gestion des actions. Toutes vos décisions se font via les vingt icônes qui défilent au bas de l'écran (comme dans *Zombi*, également produit par Ubi Soft). Outre les flèches de direction, les actions simples telles que « prendre », « ramasser », « acheter », « voler », « donner », « marchander » ou « payer » permettent de faire l'inventaire des troupes, de la santé des combattants etc. Plusieurs icônes appellent des sous-menus, ce qui facilite grandement les dialogues. Quant aux décors, très réussis, ils retracent brillamment les quartiers des artisans du Moyen Age, les églises, les châteaux, etc. Dans les villes prenez votre ticket à l'entrée, le droit de passage est rarement gratuit — la vaillante équipée achète des vivres ou des équipements, discute plus ou moins amicalement avec les personnages, recherche les indices tel ce parchemin trouvé dans la demeure seigneuriale. Certaines rencontres sont totalement dépourvues d'intérêt, d'autres sont plus éclairantes ou dangereuses.

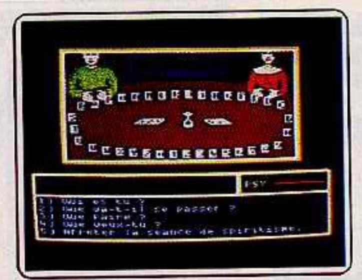
Lorsque l'on vous cherche querelle, dans les villes ou en rase campagne vous choisissez le volontaire au combat et l'ordinateur indique alors les coups portés et les conséquences sur les points de vie, de force ou d'expérience. Si dès le départ votre combattant a moins de points de vie que l'adversaire, l'issue ne fait aucun doute, vous venez de perdre un ami. La fuite est alors la meilleure solution, les elfes et les magiciens choisiront le sort mortel. Au cours de l'épopée d'autres sorts viendront s'ajouter aux sorts de départ. Thulynte éberge non moins de cinquante monstres différents tels que les insectes, les lycanthropes, les morts-vivants, dragons ou humanoïdes. Hors des villes vous évoluez sur les cent cartes du royaume proches des plans schématisés chers aux développeurs de ce type de jeu. C'est en errant par monts et par vaux que vous découvrirez les renseignements pour déjouer les pièges, le chemin qui mène au château et finalement les moyens de mettre en échec Khaal. Les légendes placées à la fin de la notice renseignent sur l'univers du jeu, proche de l'« heroic-fantasy ». A partir de trente mille points d'expérience le personnage passe à un niveau supérieur (l'aventure en compte trois) et accède ainsi à des sorts et à des armes différentes. Saluons la notice, extrêmement claire, qui guide pas à pas le joueur dans les arcanes de l'aventure. Moins rebutant que la plupart des jeux de rôle au graphisme succincts, le programme intéressera autant les débutants que les spécialistes. De plus, après *Phalberg*, *Fer et Flamme* est un des premiers jeux de rôle entièrement en français. Que la force du grand MAA vous protège et qu'Ishtar vous vienne en aide. (Deux disquettes Ubi Soft pour *Amstrad*.) N.M.

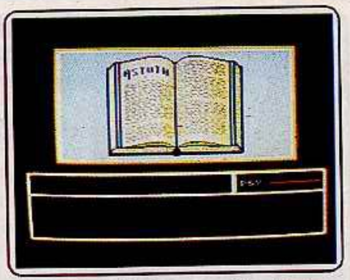


Sous sa mine avenante le manant cache de noirs desseins. Impossible de découvrir son identité.


Salem est plongée dans la nuit.

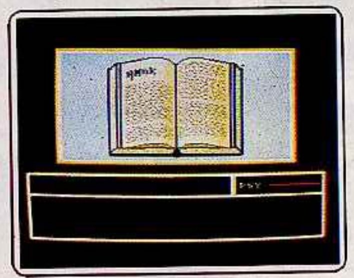

Opération extincteur à la cave.


Esprit es-tu là ? Que veux-tu ?


Astoth veille à travers le miroir.

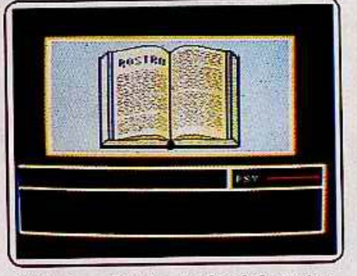

Au plus profond de votre sommeil.


Ramassez corde et hache au hangar.


Amok est plus coriace qu'Astoth.


Il ne vous quitte pas d'une semelle.


Mais succombe devant le pentacle.


Entraînez Rostro au fond du puits.


Le dernier sursaut du démon.


La légende des lieux.

Le Pacte: Vade retro, Satana

Notre gagnant du mois a préféré garder l'anonymat. Sage précaution. On sort rarement idemne d'un tel combat et puis, au royaume et l'occulte, Satan n'a pas dit son dernier mot...

Il n'y a aucune raison de s'affoler, Wilson et Laura sont au bord de la crise de nerf, la bâtisse glaciale est plongée dans le noir, les escaliers craquent, des yeux injectés de sang vous font risette à travers les miroirs et le tout se passe à Salem renommée pour ses crustacés et son vivier de sorcières. Il en faut plus pour décourager le justicier en prise avec les forces du mal. Pour réchauffer l'atmosphère le tueur de démons se dirige d'un pas ferme et assuré vers cette charmante cave à l'odeur de moisi — non je ne vous dirai pas que la clef se trouve dans le vase placé sur le radiateur qui jouxte la porte du sous-sol à gauche —. Son sang ne fait qu'un tour et prenant son courage et la torche à deux mains il enclenche l'extincteur et rend vie à la chaudière. C'est admirable. Non content de ses exploits et après une collation bien méritée il relève le défi terrifiant d'un contact avec l'au-dela lors d'une instructive séance de spiritisme. Il est conseillé de se munir préalablement d'un verre baladeur afin de capter sans parasite les messages lointains. On en apprend de belles sur la bamboula diabolique qui bat son plein depuis plusieurs siècles au sein de cette avenante demeure. Il est temps de remettre les pendules à l'heure. L'action se déroule alors dans la salle de bains ou en toute logique notre massacreur de Mephisto photographie les livres volants et brandit un crucifix à la face d'Atoh. Et de un ! Tout cela est éprouvant pour les nerfs et un sommeil réparateur remet sur pied l'aventurier avide de sensations.

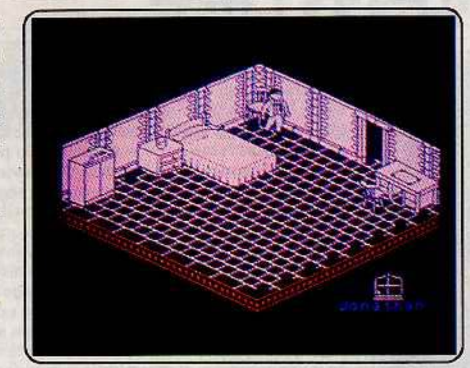
Il ne s'agit plus maintenant de folâtrer innocemment dans la poussière sulfureuse, il faut vous é-qui-per ! Défoncer les plinthes qui recellent poignard et planches et pillez sans vergogne le hangar à bateaux. La seconde bataille demande de minutieuses précautions et notamment la confection d'un piège à malins au fond des placards souterrains. N'hésitez pas à faire valoir vos dons artistiques dans une fidèle reproduction du pentacle. Le reste est un jeu d'enfant devant la crédulité d'Amok et Rostro qui vous suivent docilement dans les abimes obscures. Comme d'habitude il font les coquets, remplissez les formalités d'usage en de telles circonstances : prise de photo, intimidation au poignard, etc. La vérité se cache au fond du puits dans la salle des sacrifices. Et dans un dernier sursaut d'énergie vous rampez sur le dallage humide pour en finir avec cette tache étoilée et tenace. La légende se résume à une banale histoire de famille. Remplacez Caïn et Abel par Worgan et Wargon et vous apprendrez le sort maléfique qui s'est abattu sur votre gîte d'un soir. (Disquette Loriciels)

Merci aux aventuriers et aventurières pour leurs solutions complètes : Loïc Guyétand de Moirans en Montagne 39260, Dang-Thaï de Paris 75013, Denis Belain de Colombes 92700, Eric Schost de Illfurth 68720, Christophe Nguyen d'Argenteuil 95100, Cyril Paquet de Bourges 18000, Laurent de ? pour le mystère de Kikekankoi, Bruno de ? pour Jewels of Babylon, Aurélien Jacquiot et Régis Bryman de Paris 75019, Pierre-Yves Orieux de Lussan 30580, Laurent de ? pour Zorro sur Atari 130 XE, Sébastien Rangier de Saint-Germain-les-Vergnes 19330, Olivier Plez de Orry-la-Ville 60650, Philippe Rouch et François Quentin de Gradignan 33170, Anthony Marion de Arc-sur-Tille 21560, Fernande Haas de Vendoeuvre 54500, Jean-Christophe de ? pour l'Enlèvement, Fabrice Yde de Bruxelles 1030 Belgique.

Nosferatu the vampyre

Vous vendez votre maison au comte Dracula. Ce n'est pas sans risque. Le vampire à soif.

aventure-action : type
13 : intérêt
★★★★ : animation
– : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix



Vous incarnez un paisible employé : Jonathan Harker. Le comte Dracula s'est porté acquéreur d'une maison de votre ville et vous avez été chargé de lui porter l'acte de vente. Mais réalisant la nature vampirique du personnage, vous devez récupérer cet acte et vous enfuir au plus vite de ce sinistre château gardé par de nombreuses créatures malfaisantes. Vous trouvez des objets utiles et des armes indispensables à votre survie. Mais comme vous n'avez la possibilité d'en ramasser qu'un de chaque, il vous faut souvent faire un choix épineux. Votre tâche est cependant loin d'être terminée . Vous contrôlez maintenant tour à tour Jonathan, Lucy et Van Helsing, son prétendant. Parcourant la ville de Wismar, votre équipe a pour but d'exterminer les hordes de rats et de tuer ou de mettre à l'écart les pauvres habitants devenus vampires eux-mêmes. Mais le comte Dracula commence à avoir soif. Seule Lucy est capable de débarrasser la terre de ce terrible fléau en attirant le comte jusqu'à sa demeure et en l'y maintenant jusqu'au lever du soleil. Alors seulement la menace sera écartée pour toujours. Un bon jeu très varié aux graphismes de qualité (K7 Piranha, pour *Spectrum*). J.H.

Treasure Island

Le trésor des pirates est bien caché. Pour le trouver, il faudra passer des obstacles. Et découvrir la solution.

aventure : type
★★★★ : intérêt
★★★ : graphisme
★★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
D : prix

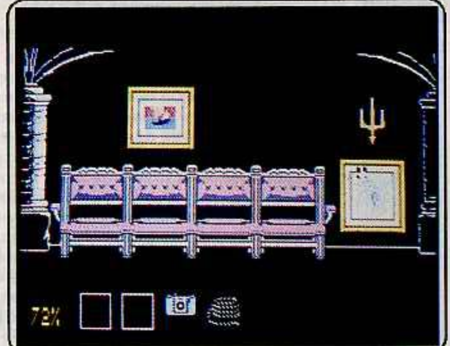
Vous incarnez le jeune Jim Hawkins. Votre mission consiste à tenter de retrouver le fameux trésor des pirates. Pour cela vous devez au préalable mettre la main sur le plan qui révèle où le trésor est enfoui. Mais les pirates veillent et vont tout essayer pour vous en empêcher. Vous commencez l'aventure dans une taverne de Bristol. Au diable l'avarice : offrez du rhum à Billy Bones. Il vous fournira une série de renseignements intéressants. Mais l'entretien risque d'être interrompu par l'arrivée inopinée d'un aveugle. Le message qu'il délivre à Billy tue celui-ci sur le coup. Un bon conseil : penchez-vous pour écouter ses dernières paroles. Il ne vous reste plus qu'à explorer la chambre de ce malheureux pirate. La porte est fermée mais vous pouvez la faire facilement sauter d'un coup d'épaule. Bien que vous possédiez la clé de la fameuse malle, la serrure est rouillée et refuse obstinément de s'ouvrir. Observez bien le contenu de la pièce et la solution vient d'elle-même. Les graphismes sont moyens mais le dialogue est facile d'autant qu'une option permet de connaître la liste des mots utilisables dans une situation donnée (Disquette Windham Classics, pour *Atari ST*). J.H.

Héritage II

Vous devriez hériter de votre - riche - tante d'Amérique. Mais pas sans avoir retrouvé des papiers perdus en Ecosse.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix





La chose est acquise : vous êtes l'héritier légitime d'une vieille tante d'Amérique. Mais, ne croyez pas que sa fortune est déjà vôtre. La succession n'est possible que si vous pouvez fournir certains papiers. En l'occurrence : votre livret de famille et un extrait de naissance. Hélas, lors d'un voyage en Ecosse, vous avez égaré ces derniers. Vous vous rendez donc dans cette contrée légendaire. Vous savez que vos papiers sont quelque part dans un château, mais où ? Le nombre imposant de pièces implique une certaine méthode. Couloirs, corridors, petits et grands salons se ressemblent et le tracé d'un plan est fortement recommandé. Vous découvrez des neveux, nièces et petits cousins, arrières cousines inconnus jusqu'ici. Et bien évidemment, tous réclament une part du gâteau... Ce programme propose un scénario riche et parfaitement mis en valeur par des graphismes de qualité. Il est regrettable que la variété des décors ne soit pas plus grande. Les parties animées sont rares mais d'un niveau tout à fait honnête. De plus l'ensemble n'est pas sonorisé et la gestion du curseur, avec clavier gomme, hésitante. Le bilan global reste cependant positif. (K7 et disquette Infogrames pour *Thomson*) M.B.

Scott Winder reporter

Reporter dans un journal, vous devez rédiger des articles. Ou plutôt, remettre des mots dans l'ordre.

aventure : type
8 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★ : dialogue
★★★★★ : difficulté
B : prix



Ici vous incarnez Scott Winder, reporter du journal l'Impact. Votre rédacteur en chef vous commande trois articles pour la une. Après avoir pris connaissance d'un sujet, vous partez en quête d'informations. Pour cela vous pouvez vous rendre à l'étranger et avoir des renseignements sur les villes que vous visitez. La rédaction de l'article deviendra alors possible. Rédaction est un bien grand mot puisqu'en fait cela se résume à remettre des mots dans le bon ordre, d'ailleurs contestable. Se voir refuser des phrases parfaitement correctes est fortement irritant. De plus certains renseignements sont discutables. Saviez-vous que le moyen de transport le plus utilisé à Londres est l'autobus, et non le bus ? De même, à Mexico City on emprunte le Métropolitain et non le métro et les New-Yorkais prennent plus souvent l'hélicoptère que le taxi ! Critiquer ce genre de détail peut sembler dérisoire, l'important n'est-il pas dans la qualité des graphismes ? C'est oublier que ces « petits détails » sont les fondements de ce programme. Peu importent les graphismes, la gestion des commandes ou la convivialité car le manque de tolérance rend ce logiciel énervant, donc injouable. (Disquette Ere Informatique, pour *Amstrad*). M.B.

1001 BC

Transposés sur micro, les aventures d'Ulysse pourraient être intéressantes. A condition de les analyser et d'agir.

aventure/action : type
10 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★ : animation
★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix

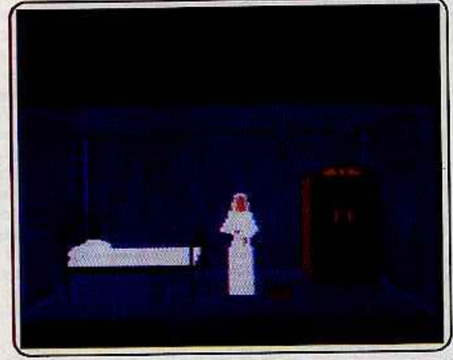


Incarnant Ulysse, le valeureux héros de la guerre de Troie, vous affrontez les dangers de la Méditerranée. A la suite de nombreuses aventures, vous décidez enfin de rejoindre Ithaque (votre patrie). Hélas, il semble que vos retrouvailles avec votre femme Pénélope et votre fils Télémaque ne conviennent pas aux dieux. Ces derniers vont s'ingénier à rendre votre voyage fort périlleux sinon impossible. Vous et vos compagnons serez mis à l'épreuve devant le Cyclope, les harpies, la violence de Neptune et le chant des sirènes. Retrouver votre famille ne deviendra possible qu'en surmontant ces épreuves... Classiquement présenté, ce jeu d'aventure s'avère assez décevant. Les graphismes sont d'un attrait limité et les parties animées plus que critiquables. En revanche, la bande sonore est relativement réaliste. Le plus contestable ici est l'interface de communication entre le joueur et la machine. Pas de vraie analyse syntaxique, pas d'icônes, mais un système basé sur un nombre limité d'abréviations de verbes (« P » pour prendre, « L », pour lâcher...). Les possibilités d'action sont de ce fait relativement restreintes. Globalement ce programme est peu attrayant, Ere informatique nous avait habitué à mieux. (Disquette pour *Amstrad*).M.B.

Return to Oz

Dans le pays d'Oz, tout est magie ou fiction : les indices, les personnages et la mission.

aventure : *type*
12 : *intérêt*
– : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
B : *prix*

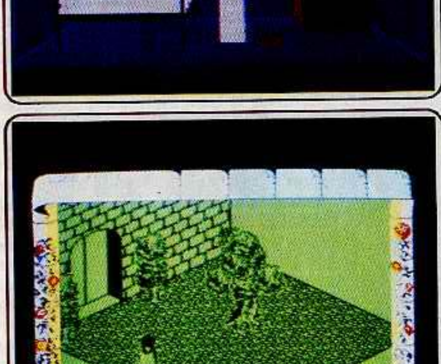


Tirée du film de Walt Disney, cette aventure graphique s'adresse très certainement aux plus jeunes héros de la micro-informatique. Le pays d'Oz est le berceau de la magie et de la fiction. Votre quête vous permettra peut-être de venir en aide aux multiples habitants de cet étrange univers... Servi par un graphisme sans prétention, le programme a un maniement extrêmement simple. Trois touches du clavier commandent toutes vos actions. Un menu, en bas d'écran, permet de regarder certains objets, d'interroger les personnages ou de prendre et utiliser les divers objets découverts. Aucun risque de mort soudaine, vous parcourez les forêts, déserts ou châteaux en ruine pour collecter le maximum d'indices. Les personnages qui errent dans le royaume ont tous une révélation à vous faire. Encore faut-il associer les indices dans l'ordre adéquat pour comprendre le but réel de la mission. De par sa très facile prise en main, le logiciel laisse une place importante à la réflexion. On regrettera seulement le grave manque de bruitage qui déprécie bien souvent l'ambiance de l'aventure. Quant au succès de votre mission, il dépend pour beaucoup de la connaissance du film du même nom. (K7 US Gold pour *C 64/128*) O.H.

Fairlight II : Trail of darkness

Le livre de la lumière est plein d'un pouvoir bénéfique. Retrouvez-le avant qu'il ne soit trop tard.

aventure-action : *type*
15 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
– : *dialogue*
★★★★★ : *difficulté*
A : *prix*

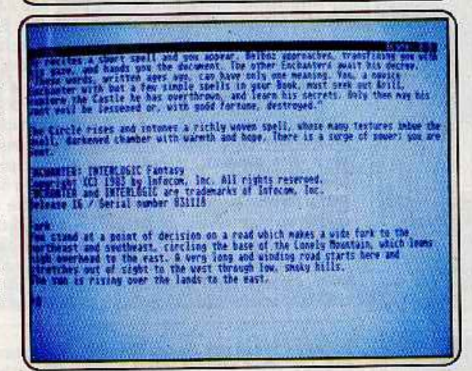


Vous incarnez Isvar et une voix vous a dicté d'apporter le Livre de Lumière à Segar l'Immortel. Mais vous avez été trompé et c'est le Seigneur du Chaos qui s'en est emparé. Il vous faut maintenant retrouver la tour où se cache ce seigneur et parvenir à lui subtiliser le livre avant qu'il ne réussisse à détruire son pouvoir bénéfique. Au cours de votre quête, vous rencontrerez nombre de créatures. Contrairement à la plupart des jeux équivalents, elles sont toutes dotées d'une intelligence propre et effectueront des actes en conséquence. Si elles se montrent agressives, vous aurez toujours la possibilité de vous en débarrasser au fil de votre épée, mais le combat n'est pas toujours conseillé car il vous fera perdre une partie de votre précieuse énergie. Vous trouverez aussi un certain nombre d'objets. Les plus volumineux pourront être déplacés, permettant ainsi d'accéder à d'autres objets plus importants ou à une sortie inaccessible autrement. Vos cinq poches vous permettront de conserver différentes trouvailles plus ou moins précieuses mais le poids et le volume de ces objets seront d'autres facteurs limitants. Un excellent jeu très bien réalisé. (K7 The Edge, pour *Spectrum*) O.H.

Enchanter

Magie et sortilèges devraient vous aider à vaincre le sorcier noir. Pour réaliser la prophétie et délivrer le monde.

aventure : *type*
14 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
D : *prix*



Le Royaume d'Enchanter est sous la domination d'un sorcier noir. Tous ceux qui ont pénétré dans son repaire n'en sont jamais revenus. Mais une ancienne prophétie déclare qu'un novice parviendra à le vaincre. Devinez qui est ce novice ? Vous bien sûr. Entré à l'école de la thaumaturgie, on a découvert en vous de grands pouvoirs, mais l'expérience vous fait encore défaut. Certes, votre maître vous a donné un livre de magie où quelques incantations sont inscrites mais il vous manque les sorts plus puissants qui, seuls, peuvent abattre le sorcier noir. Au départ, quatre sorts vous sont donnés : Frost, qui permet de vous éclairer dans la nuit, Nitfol, avec lequel vous pouvez parler aux animaux, Gnusto, sort de l'écriture de la magie (très précieux pour rédiger les sorts découverts dans votre livre) et enfin Blorb, le sort de protection de vos possessions. Le Conseil des sages vous a également donné une armure et une épée, mais seule votre habileté à découvrir de nouveaux sortilèges pourra vous permettre d'affronter le sorcier, de le détruire et ainsi de délivrer le monde. Si vous échouez, jamais la prophétie ne se réalisera et le monde sera pour toujours sous le joug du Nécromancien. (Disquette Infocom pour *Atari ST*) D.G.

L'Antre de Gork

Bouclier, boule de cristal et croix vous accompagnent dans cette épopée classique agrémentée de brèves actions. Suivez le hibou.

aventure graphique : *type*
11 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
B : *prix*

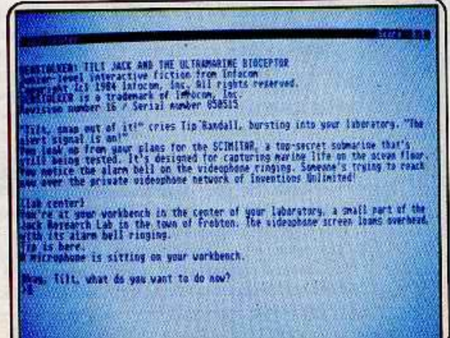


L'Antre de Gork se compose tout d'abord d'une vaste et dangereuse forêt. Le plan des lieux est bien vite tracé : les chemins s'entrecroisent pour mener finalement à quelques découvertes importantes. Un bouclier, une boule de cristal, une croix, etc., un message indique entre autres qu'il faut être patient avec le sage Donoag, hibou de son état. Vient alors une longue quête basée exclusivement sur la logique des déplacements, la recherche d'indices et la lutte contre les différents monstres qui surgissent à vos côtés. Pour ce dernier cas, le jeu s'agrémente de brèves animations. Placez votre curseur sur le point sensible de votre adversaire et surveillez de près votre quotient vital. Les points de vie s'épuisent en effet d'une unité pour chacun de vos ordres, bien plus encore au cours des combats... La sauvegarde n'est donc pas nécessairement le meilleur moyen de résoudre cette énigme, puisqu'elle garde en mémoire votre dernier quotient vital atteint. *L'Antre de Gork* est une aventure des plus classiques. Les graphismes sont simples mais variés. Le dialogue bénéficie quant à lui de messages explicatifs qui favorisent sa compréhension. (Disquette Excalibur pour *Amstrad*.) O.H.

Seastalker

La station de recherche sous-marine Aquadome est menacée. Sauvez-la. Votre équipage vous aidera. Attention au traître.

aventure : *type*
14 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Une aventure dans la plus pure des traditions de 20 000 lieues sous les mers. L'Aquadome, la station de recherche sous-marine est menacée. Par quel danger et comment la sauver, c'est à vous de le découvrir. Prévenu par un coup de fil de votre patron, vous gagnez le « Scimitar », sorte de sous-marin de poche aux nombreuses possibilités et doté des derniers gadgets de la technique. Partant du laboratoire privé, vous devrez donc rejoindre l'Aquadome puis entrer en contact avec le commandant ; votre mission ne fait alors que commencer. Pour vous aider dans votre recherche, vous possédez quelques hommes d'équipage dont TIP, qui se révélera être indispensable. Pour corser le tout, vous apprendrez qu'il y a peut-être un traître dans votre entourage. D'accès relativement simple, ce jeu constitue, aux dires des concepteurs, une introduction aux jeux d'aventure. La syntaxe est correcte et on peut, notamment, écrire plusieurs ordres à la suite, reliés entre eux par « then » ou « and ». Cependant, après avoir vu et lu la superbe documentation allant avec le programme, on se sent pris d'un immense sentiment de frustration lorsqu'on découvre que le jeu est uniquement en mode texte. (Disquette Infocom pour *Atari ST*) D.G.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Thomas

Pour Anne-Sophie, (n° 37) dans **Sorcery+** *: le cœur situé au sous-sol se prend grâce à la cassette Strangloope qui se trouve derrière la fameuse porte close. Pour échapper à ce cul-de-sac il suffit de passer au-dessus du crucifix avec un bâton. La porte close s'ouvre avec une veilleuse située plus loin. Les cœurs (quatre) servent à tuer le Nécromancien. Il suffit d'entrer avec un cœur dans sa salle et d'appuyer.*
Le quatrième cœur, bien caché, se trouve avec le déguisé. Mais je n'en dis pas plus.

Jacqueline

Dans **L'Aigle d'or,** *cela fait des mois que je moisis devant le fantôme. Comment peut-on passer ? Le crucifix ne suffit pas.*
Et dans la salle du diamant bleu, le petit losange au sol veut-il dire quelque chose ? Et l'aigle en plomb ? Au secours !

Thierry

Dans le n° 38, j'ai donné des renseignements sur **Ghostbusters** *et j'ai commis une erreur. Il faut appuyer sur la touche B pour neutraliser les monstres blancs.*

Jeanne

J'attrape des insomnies avec **Bruce Lee** *sur Spectrum. Un message de Christophe (n° 36) indique d'utiliser « Poke 51795,0 » pour avoir un nombre infini de vies. Veuillez excuser ma grande naïveté ! Comment prendre le contrôle entre la fin du chargement et le début de l'exécution ?*
Deuxième cause d'insomnie : **Gyron.** *Je suis « plantée » vers la moitié de la première partie. S'il existe un utilisateur autre que moi-même, s'il vous plaît, manifestez-vous, j'essaierai de vous expliquer mes ennuis.*

Pocker et Hal 800

Nous vous écrivons pour répondre à Michel (n°37) qui voulait connaître les codes de **Bounty Bob Strikes Back.** *Pour la version Atari, les codes sont :*
- pour aller au niveau 4, départ niveau 1, prendre le pot de fleurs puis appuyer sur 1 et « start » (en même temps)
- pour aller au niveau 8, départ niveau 5, prendre la cafetière puis appuyer sur « start » (...)
- pour aller au niveau 14, départ niveau 10, prendre la fourche, puis appuyer sur 5 et « start » (...)
- pour aller au niveau 15, départ niveau 3, prendre le gobelet (de gauche en haut) puis appuyer sur 4 et « start » (...)
- pour aller au niveau 19, départ niveau 16, mettre la flèche du tube 1 vers la gauche et prendre la tarte, puis appuyer sur 9 et start (...)
- pour aller au niveau 22, départ niveau 2, d'abord tuer tous les aliens puis prendre le rouleau de peinture, appuyer sur 3 et « start » (...) Bonne chance.
En espérant que vous publierez ces codes, veuillez agréer, cher Tilt, l'expression de nos sentiments les meilleurs.

Fronzie

En réponse à Emmanuel (n°38) dans **Enlèvement :** *sur les Champs Elysées, il faut taper « regarder kiosque », « acheter journal » (le marchand n'a pas de journaux américains), « parler marchand » puis « parler Durand », ensuite au pied de la Tour Eiffel, il faut taper « regarder buisson » et « fouiller Durand ». On trouve des tickets de métro, et il est possible de prendre une photo qu'il a dans la main.*
Dans **La cité perdue** *toujours pour Emmanuel (n°38), pour ranimer le professeur, il faut « regarder pièce », « prendre verre », et « ranimer professeur ». Il demande « avec quoi ? » répondre « avec eau ». Question ! dans* **Baratin Blues** *comment éclairer la pièce de l'arc de triomphe et où trouve-t-on de l'antidote ? Comment entrer dans « Notre Dame » ?*

Naf

Pour David (n°38), dans **Winter games** *pour avoir 10 au « hot dog » il faut d'abord pousser le joystick en diagonale, n'importe laquelle, puis à gauche ou à droite pour faire un saut périlleux.*
Mais attention, car il faut maintenir la manette pendant un certain temps dans chacune de ces deux positions, alors, si vous ne vous plantez pas, vous aurez votre joli 10.
Pour faire plus de 210 points au saut à ski, il faut appuyer sur le bouton lorsque vous êtes bien au bout du sautoir, sans tomber. Puis le plus rapidement possible stabiliser le sauteur en contrant ses maladresses. Mon record est de 219,3 points.
Pour Guillaume (n°38), dans **Ghostbusters,** *il faut acheter au début du jeu, le « Ghost bait » et pendant le jeu, lorsque les fantômes se regroupent, appuyer en insistant sur la touche « B ».*
Je tiens à saluer mes amis qui vous lisent au Gabon, ils se reconnaîtront car Tilt est répandu dans tout le monde...

Patrick

Dans **le Casse,** *je n'arrive pas à parler aux clients du bar « au bon coin ». Aidez-moi.*

Georges

Dans **Knight Lore,** *combien de « charms » faut-il pour arriver au bout de ses peines ?*
Dans **Tomahawk** *comment faire pour se poser ?*
Dans **Rambo,** *je ne trouve pas l'hélicoptère ! Aidez-moi !*

André

En réponse à David (n°38) dans **Winter games** *: pour atteindre et dépasser les 200 mètres au saut à ski, il faut avoir la tête, le corps, les bras et les jambes alignés le plus longtemps possible.*

Laurent

Dans **Free** *une fois devant le malade, que faire ? Pour arriver jusque là dans l'hôpital, va dans le bureau du docteur puis sors. Un taxi t'attendra. N'oublie pas le billet du départ (dans le cachot). Ensuite il est facile d'arriver jusqu'au malade.*

S.M.L.

Pour Emmanuel (n°38) dans **Masquerade** *: on ouvre la cage du gorille avec le cure-dent taillé dans le bloc du sous-sol. Avant d'entrer dans la cage, il faut avoir pris le casque (Helmet) dans le théâtre, pour aller derrière la grille électrifiée, débranchée dans l'office. On y pénètre grâce au badge trouvé dans le popcorn acheté au vendeur.*
Derrière la grille aller à l'Est puis au Nord, prendre le marteau et la dynamite, chercher un gant dans le champ (field). Il permet de prendre le serpent, le rocher et le ticket. Poser la boîte à côté de la grille. Dans la cage du gorille, poser la dynamite et lancer l'oiseau. Prendre l'allumette et allumer la dynamite. Descendre dans le trou. Aller au nord jusqu'au rat. Lâcher le serpent. Prendre la boîte et porter la boucle d'oreille. Continuer au nord jusqu'aux portes. Appuyer sur le bouton, ressortir et on se trouve dans les « basement corridors » et après ? ?
Pour Freddy dans **l'Aigle d'Or :** *derrière la porte entre deux colonnes, il y a un diamant bleu. Pour ouvrir la porte, j'utilise deux pieds de biche car le premier se casse après quelques coups.*
A mon tour : dans **Orphée** *comment tuer la sirène ?*
Dans **Top secret** *à qui donner la fleur, (on peut voir ses voisins du dessous par « frapper porte à l'Est » ou « à l'Ouest »*
Dans **Zombi,** *où trouver le fusible et où trouver le véhicule où l'on prend l'essence ?*
Dans **Les passagers du vent,** *j'arrive à un moment où le soleil se couche et où le jeu s'arrête. Comment continuer si ce n'est pas la fin ?*

Nicolas

Dans **Dragon's Lair,** *je n'arrive pas à passer la deuxième salle, je me fais tuer par les chauves-souris. Que faire ?*
Dans **Elite** *je n'arrive pas à me poser sur les étoiles, ni à marchander, ni à échapper aux pirates de l'espace.*
Merci aux Tiltmen et aux Tiltwomen qui voudront bien me répondre.

Vincent

J'ai un sérieux problème avec **Billy la banlieue** *: comment peut-on se procurer un couteau ? Je cherche par tous les moyens mais je n'y arrive pas ! Je craque !! Qui peut faire la B.A. du mois ? Merci d'avance.*

Anne.

Dans **Boulder dash III** *comment faire le tableau B ? Dans* **Gyroscope,** *comment placer la plaque noire du tableau ? Dans* **Infernal runner** *comment monter sur l'échelle qui se trouve sur le tapis roulant ?*

Belisa

Qui pourrait me donner les réponses aux énigmes posées dans **Wizardy III,** *sur Apple aux niveaux 5 et 6 du labyrinthe, là ou l'on parle d'un jeu de tarot ?*
Dans **The Bard's Tale** *où et comment les personnages changent-ils de niveau ? Quels sont les noms des sorts que l'on peut utiliser ? Et enfin quelle est l'utilité des objets de barde ?*

Wandrille. Zaga the first

Dans **Ultima IV,** *je blesse mes adversaires mais je ne les tue pas. Pourquoi ? Aucun aventurier ne veut se joindre à moi. Comment faire ? Comment devenir un Avatar ? Je ne peux pas entrer dans certaines forteresses : on me dit que je ne suis pas assez fort, comment y remédier ? Comment devenir mage par le tirage des cartes ?*

Dominique

Quelques renseignements utiles pour **Meurtre sur l'Atlantique** *(version Amstrad) :*
- Le prénom du successeur de Saint-Pierre est Achille.

- Le carton de couleur marron que l'on trouve au stand de tir est du braille.
Cependant quelqu'un pourrait-il me donner le premier code alphanumérique de la sacoche du savant Turnig ? Et la trappe dans le plafond de l'office pont D sert-elle à quelque chose ?
Un détective en herbe viendra-t-il à mon secours ? Merci d'avance !

Frédéric

Help, help. Dans **Baratin Blues** *pour Apple, je suis bloqué dans l'arc de triomphe. Je n'arrive ni à avancer, ni à ressortir.*

Samuel

Mayday ! Mayday ! Quel as de l'aviation pourra aider « Jimbo Baby » dans **Infiltrator** *pour Spectrum. Je me fais toujours descendre ou je tombe en panne d'essence. Sur la carte, mon hélico ne bouge pas. Est-ce normal ?*

David

Je suis bloqué sur Thomson dans **Le temple de Quautli.** *Comment utiliser la partie sauvegardée à la deuxième partie du jeu, et comment passer la salle où il y a une statue et des boules de feu. Merci d'avance.*

Patrick

Dans **Dallas Quest,** *je ne sais plus quoi faire après mon parachutage dans la jungle si ce n'est me faire dévorer. A quoi sert le singe ?*
Dans **Robin of the Wood,** *comment accéder au tournoi et gagner la flèche d'or ? J'ai les flèches magiques, mais je ne trouve pas la fin du labyrinthe.*

Matthieu

Dans **Redhawk** *sur Amstrad comment Kevin peut-il prendre les supervilains en photo ? Comment les arrêter lorsqu'il est transformé en Redhawk ?*
De plus le libraire a-t-il vraiment quelque chose à cacher ? Quel est le rôle de Lesley dans l'aventure ? J'ai réussi à récupérer un vase de collection caché dans l'entrepot (ware house). Le chemin pour le prendre est le suivant : partir de « City Station », se rendre à « District Station ». On a respectivement « The health lab » à l'ouest, les « docks » au nord et à l'ouest des docks, l'entrepôt. Il faut prendre le vase « search warehouse », le ramener au musée qui se trouve à « Central Station », à l'ouest de « Back Street ». Attention, Kevin muni de son appareil photo ne pourra y pénétrer ; il faut qu'il se tranforme en Redhawk. Ah, j'oubliais, existe-t-il un QG des supervilains ? A-t-il un rapport avec « the old sewer » ?
Dans **Eden Blues,** *toujours sur Amstrad, comment le prisonnier peut-il neutraliser les robots ? Comment faire pour éviter qu'à chaque fois ces sales bêtes pompent toute l'énergie de l'icône cœur ?*
Dans **Dragon's lair,** *quel est le meilleur moyen pour que Dirk puisse rester sur le disque sans être précipité dans l'abîme par le génie de l'air ?*

Laurent

Dans **Meurtre à grande vitesse :** *quel est le code de la malette vérouillée ? Je n'arrive pas à me servir du Minitel (qui sonne toujours occupé) ni du micro-ordinateur. Merci.*

Le Barde errant

Barde perdu aurait besoin des informations suivantes pour **Bard's Tale :** *comment pénétrer dans les 7 cases bloquées par le téléport dans la case 5N-18 E du deuxième niveau du château d'Harkyr ?*
Que faut-il faire après les trois niveaux du château d'Harkyr, et comment y parvenir ?
Peut-on franchir la neige à l'ouest de Skara Brae ? Comment passer la « boucle » de Sinister Street ? Pitié ; rendez-moi mes nuits blanches moins stériles !

Phénix S.A.

Pour Franck (n°38) dans **V.** *Pousse vers le bas et positionne le carré sur le symbole vert puis presse le bouton de tir. Tu verras apparaître le code (dans le désordre) en bas à gauche de l'écran. Il faut aligner l'un des signes de la ligne (au choix) sur toute la ligne grâce au bouton de tir (méthode qui demande de la patience) ou avec les signes qui sont en bas à droite de l'écran. Si tu réussis, les champs magnétiques disparaîtront pour un temps limité.*
A moi maintenant : qui peut me dire comment accélérer dans **The last V 8,** *quand on est sous la terre (j'arrive à 1,5 km puis boom !).*
Comment lancer une bombe atomique dans **Théâtre Europe** *? Dans* **The Dambuster,** *comment larguer les bombes ? Où se trouve le marteau dans* **Nightshade ?**
Enfin (faut-il que je sois nul), dans **Spiderman** *comment réveiller doc. Conner ? Comment prendre la formule ? Que veulent dire Ringamster et Mme Web ? Comment atteindre Mystério ? Si personne ne répond je... Pan ! Fin de l'épisode.*

Bernard

Bonjour, le m'appelle Bernard. Je vous écris pour vous féliciter de votre bon travail. Ça ne fait que trois mois que j'achète votre revue et je suis tombé en amour pour elle. J'adore vos rubriques (Messages in a bottle, Tubes, Sésame, P.A...). J'aurais deux messages à placer. Premièrement, je cherche un correspondant(e) ayant les jeux suivants : **Paperboy, Ogre, Moebius, V, Mindshadow, Hacker, Back to the future, Green Beret, Ultima I, II, ou IV,** *etc. (Pas obligé de tous les avoir) sur le Commodore 64. Deuxièmement, j'aurais besoin d'aide pour les jeux suivants :*

- **Dallas Quest :** *après avoir charmé les hippopotames, que faut-il faire dans le village ? Où sont les œufs ? Où est le chef ?*
- **The Hulk :** *comment sortir après la métamorphose en Hulk ? Peut-on tirer l'anneau dans le dôme ?*
- **Jewels of Babylon :** *au début, nous sommes sur un bateau. Que faire pour le quitter ?*

J'espère que le message ne moisira pas dans la bouteille ! Merci à l'avance.

Patrick

Voici quelques pokes pour augmenter le nombre de vies pour les jeux du Dragon 32.
n = nombre de vies de 1 à 255.
Beamrider : *faire « reset » puis poke 7763,n ou poke 11840,13 pour vies infinies.*
Chambers : *poke 13339,n.*
Dunkey Munkey : *poke 15120,n*
Cave Fighter : *poke 27078,n (zéro = vies infinies)*
Dark Pit : *poke 11255,n*
Danger Ranger : *10510,n*
Eddie Steady Go : *poke 27152,n*
Qazimodo : *poke 15644,n*
Comic Cruiseur : *poke 9398,n (zéro = vies infinies)*



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

COMMODORE 64

NOUVEAUTÉS	K7	D
10 TH FRAME BOWLING	99F	
ALIENS	79F	115F
BACK URIDIUM PARADROID - ALLEY KAP	115F	165F
CAVE OF TIME		179F
CHESS MASTER 2000		150F
FIELD OF FIRE	99F	145F
GATO		205F
JAIL BREAK	92F	
MAGIC MADNESS	85F	105F
MASTER OF THE UNIVERSE	99F	142F
SHORT CIRCUIT	92F	129F
SUPER HUEY II	99F	142F

SÉLECTION	K7	D
GAUNTLET	95F	145F
DRAGON'S LAIR II	90F	110F
LEADER BOARD	95F	136F
SANXION	95F	135F
LES LAURÉATS	119F	245F
INFILTRATOR	89F	137F
CHAMPIONSHIP WRESTLING		230F
INTERNATIONAL KARATÉ	79F	129F
SPACE HARRIER	89F	129F
SHANGAI	85F	
ACE OF ACES	95F	145F
PLATFORM PERFECTION	99F	
WHERE IN WORLD IS		245F
DOUBLE TAKE	89F	125F
WORLD GAMES	87F	135F
REVS	89F	135F
PAWN		165F
DESTROYER		145F
SILENT SERVICE	89F	129F
STARGLIDER	119F	145F
GEOS	NC	NC
POWER CARTRIDGE	450F	
COBRA	89F	129F
ACE	95F	135F
MACH 128	345F	
GEODEX		229F
TRIVIAL POURSUIT	165F	230F
MARBLE MADNESS		142F
ASTERIX	80F	126F
YIE AR KUNG FU II	82F	119F
THEY SOLD A MILLION II	85F	118F
SUPER PAINT		235F
FIRE LORD	98F	119F
WINTER GAMES	89F	139F

AMSTRAD

NOUVEAUTÉS	K7	D
ART STUDIO		180F
ASPHALT	133F	169F
BIF 4	94F	139F
DRAGON'S LAIR II	95F	135F
HIVE	95F	139F
IMPOSSABALL	85F	129F
MANHATTAN		169F
MARBLE MADNESS	99F	
MASQUE		179F
MERCENARY	NC	NC
M'ENFIN	139F	180F
MUSIC SYSTEM		280F
SABOTEUR 2	95F	138F
SHORT CIRCUIT	93F	139F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	88F	139F
10 th FRAME	88F	139F

SÉLECTION	K7	D
1001 BC	134F	190F
1942	89F	139F
3D GRAND PRIX	88F	140F
ACE	93F	132F
ACE OF ACES	96F	146F
ACROJET	89F	139F
ALIENS	90F	140F
ANNALES DE ROME	110F	152F
ANTIRIAD	77F	127F
ASTERIX (MELBOURNE)	99F	
ASTERIX (NATHAN)	149F	185F
ATHAWALPA	149F	
BATAILLE DES BREVETS	149F	187F
BIG BEN	155F	219F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BOMBJACK	88F	135F
BOMBJACK II	89F	139F
BOULDERDASH III	65F	
CAULDRON	79F	119F
CAULDRON II	87F	123F
COMPUTER HITS VOL. 3	85F	132F
CRYSTANN	169F	
CYBERRUN	93F	
CYRYS CHESS	92F	123F
DEEP STRIKE	89F	140F
DESERT FOX	79F	119F
DONKEY KONG	89F	135F
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELECTRA GLIDE	82F	125F
ELITE	135F	180F
EREBUS	110F	138F
FER ET FLAMME		263F
FIVE STAR GAMES	93F	132F
GAUNTLET	93F	143F
GOLDEN HIT	95F	140F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAPHIC CITY	139F	189F
GREAT ESCAPE	95F	139F
GREEN BERET	82F	132F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	86F	129F
IKARI WARRIOR	85F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JAIL BREAK	75F	125F
KAT TRAP	78F	118F
KITT KITT		260F
KONAMI'S COIN OP HIT	90F	140F
KUNG FU MASTER	89F	132F
LA FORMULE	120F	162F
LEADER BOARD	89F	139F
LE PACTE		171F
LES PASSAGERS DU VENT		265F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	188F
L'HERITAGE II	145F	
LIGHT FORCE	85F	125F
LITTLE COMPUTER PEOPLE		
MACADAM BUMPER	115F	168F
MERMAID MADNESS	85F	120F
PACK FIL	116F	140F
SAI COMBAT	83F	128F
SCOUBIDOO	80F	125F
SKY FOX	82F	
SORCERY PLUS		130F
SPACE HARRIER	85F	135F
SPITFIRE 40	86F	125F
SRAM		133F
SRAM 2		153F
STARGLIDER	132F	176F
STREET HAWK	85F	135F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
SUPER CYCLE		
THAI BOXING	85F	127F
THANATOS	85F	125F
THEY SOLD A MILLION II	99F	130F
THEY SOLD A MILLION III	99F	130F
TOMAHAWK	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TRAILBLAZER	88F	129F
TRIVIAL PURSUIT	182F	245F
T.T RACER	95F	135F
WAY OT THE TIGER	89F	139F
WINTER GAMES	89F	138F
XENO	93F	120F
XEVIOUS	89F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	119F
YIE AR KUNG FU III	92F	139F
ZOMBI		165F

UTILITAIRES	K7	D
AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	378F
SUPER POINT		376F
ORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		758F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	

PCW 8256

10 DISC 3"	350F
30 CLOCK CHESS	169F
COMPT A ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
ANNALES DE ROME	192F
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	589F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATION STOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	281F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TRIVIAL POURSUITE	228F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	896F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIEGLE	178F
LIGHT PEN	420F
VIDEO DIGIPIZER	799F

M.S.X.

NOUVEAUTÉS	K7	D
BATMAN	79F	
CRUSADE IN EUROPE	85F	109F
DESOLATOR	89F	
GRENN BERET (CART) 139F		105F
MASTER GAMES	99F	
PROTECTOR	85F	
SPY VS SPY II	89F	
SUPERSELLERS II	105F	
WHO DARES WIN II		79F
WIZARD'S LAIR	79F	
WINTER EVENTS	85F	
WINTER GAMES	89F	

SELECTION	
ROAD FIGHTER	149F
SOCCER	149F
HYPER RALLY	149F
HYPER SPORT	149F
YIE AR KUNG FU	149F
YIE ARKUNG FU2	149F
KONAMI TENNIS	149F
KONAMI BOXING	149F
PING PONG	149F
KNIGHT LORE	88F
WAY OF THE TIGER	99F
ALIEN 8	86F
GUNFRIGHT	85F
LES PASSAGERS DU VENT	NC
L'HÉRITAGE II	NC
TNT MSX2	NC
HIT MSX	NC
TURBO PASCAL	NC

THOMSON

NOUVEAUTÉS	K7	D
AVENGER	129F	172F
BLITZ		189F
MAD DOG	129F	179F
MICROSCABLE MO5		229F
PACK FIL		235F
YIE AR KUNG FU	129F	172F

SÉLECTION	K7	D
BACTRON		156F
BEACH HEAD		149F
BLUE WAR	156F	170F
DIEUX DE LA GLISSE	NC	NC
DIEUX DU STADE		143F
DUEL 2000	137F	175F
JAMES DEBUG	143F	177F
JUDOKA	156F	
KHRONOS	145F	156F
LA NUIT DES TEMPLIERS	123F	
LÉGENDE		150F
L'ÉVADE DE TAPIOCA	113F	
MGT	155F	
OPÉRATION NEMO		165F
RAID SUR TENERE	155F	
RUNWAY II	119F	
SORCERY	120F	150F
SPEEDWAY		123F
SUPER TENNIS	140F	
TNT	NC	NC
BATAILLE DES BREVETS	149F	
FELONIES	135F	
CAVERNE DE THENEBE	120F	159F
BIG BEN	171F	219F
ASTÉRIX	164F	198F
3 AS	169F	205F
KUNG FU	120F	159F
STONE ZONE	120F	159F
PACK FIL	209F	
WAY OF THE TIGER	148F	

ATARI

	K7	D
ATARI ACE	99F	
AXIS ASSASSIN		160F
ARCADE CLASSIC	95F	
ARCHON 2	180F	
BRUCE LEE	135F	
BOULDERDASH 2	110F	170F
COLOSSUSS CHESS	89F	102F
CRUSADE EN EUROPE		135F
CUTTHROATS	NC	NC
ELECTRA GLIDE	90F	130F
FIGHTER PILOT	89F	125F
FLIGHT SIMULATOR 2		670F
GOONIES	93F	140F
HACKER	90F	140F
HARD BALL	100F	140F
KNOCK OUT BOXE	105F	140F
KENNEDY APPROACH	138F	140F
JUMP JET		123F
MR ROBOT	115F	145F
MERCENARY I et II	139F	
PLATFORM PERFECT	99F	
POLAR PIERRE	99F	133F
RAID OVER MOSCOU	93F	136F
ROAD RACE	105F	
RACING DESTRUC SET		185F
SUMMER GAMES		170F
SILENT SERVICE		136F
SMASH HIT 5	93F	125F
SIDEWINDER	105F	175F
SPY VS SPY 2	93F	143F
SUPER ZAXXON	130F	
SEVENCITIES OF GOLD		185F
THEATRE EUROPE	95F	
TALE OF BETALYRAE	125F	159F
ULTIMA 3		143F
ZORRO	93F	
POLE POSITION	90F	
BOULDER DASH CONSTRUC.	93F	132F
LEADER BOARD	100F	143F
TOMAHAWK	93F	135F

ATARI 520 ST

JEUX	D
ALTERNATIVE REALITY	225F
ARENA	296F
BRATACCAS	300F
BORROWED TIME	239F
CHESS MASTER 2000	175F
DEEP SPACE	329F
DEVPAC	329F
FLIGHT SIMUMLATOR II	490F
HACKER	219F
HACKER II	239F
HIPPO BACKGAMMON	339F
INTERNATIONAL KARATE	230F
KARATE KID II	229F
KING'S QUEST II	410F
KING'S QUEST III	410F
LEADER BOARD	265F
MERCENARY F	225F
MINDSHADOW	229F
MOONMIST	299F
MUSIC STUDIO	310F
PHANTASIE II	299F
RHYTHM	445F
SILENT SERVICE	275F
SILICON DREAM	235F
SPIDERMAN	209F
STARGLIDER	235F
ST KARATE	275F
ST PROTECTOR	229F
SUNDOG	325F
TASS TIME	350F
THE PAWN	205F
TIME BRANDIT	265F
TRACKER	235F
TRANSYLVANIA	126F
ULTIMA 2	285F
ULTIMA 3	335F
WINNIE TEH POOH	175F
WORLD GAMES	220F

UTILITAIRES	
ASSEMBLEUR	480F
ATARIEALTIME CLOCK	296F
CALCUMAT	430F
COMPILATEUR GFA BASIC	450F
DEGAS	375F
DEGAS ELITE	465F
DFT	369F
DISK HELP	295F
EXPERT	145F
GFA BASIC	439F
HABAWRITER II	650F
HABAVIEW	899F
HABA MERGE	340F
HABA DEX	495F
HIPPO C	359F
HIPPO CONCEPT	695F
HIPPO PIXEL	315F
KISSED	338F
K SEKA	415F
K SPREAD	350F
LANDS	224F
LATTICE C	980F
LIPS	1928F
M COPY	205F
M DISK	125F
MI TERM	338F
MUDPIES	185F
PRINT MASTER	345F
RAID	334F
REALTIME CLOCK	390F
RHYTHM	372F
SHELL	428F
SOFSTPOOL	125F
ST TOOLKTIK	251F
TEXTOMAT	299F
TRIMBASE	560F
TWIN PACK	235F
UTILITIES	385F
VIP	1685F
TIME LINK	799F

AMIGA

JEUX

NOUVEAUTÉS	
BALANCE OF POWER 512K	348F
BALANCE OF POWER	348F
DEFENDER THE CROWN	389F
DEJA VU	348F
GRAND SLAM TENNIS	348F
GRIDIRON FOOTBALL	480F
HALLEY PROJECT	315F
KING'S QUEST	345F
KING'S QUEST III	345F
OGRE	282F
ONE ON ONE	125F
PORTAL	348F
QUINTET	299F
RACTER	299F
SPACE QUEST	345F
STAR FLEET I	375F
STRIP POKER	275F
SUNDOG	275F
TASS TIMES	315F

SÉLECTION	
ARTIC FOX	335F
ARENA	240F
ARCHON	335F
APSHAI TRILOGIE	394F
ADV CONSTRUCTION SET	373F
BARD TALE	360F
BORROWED TIME	229F
BRATACCAS	329F
BRIDGE	183F
CHESSMASTER 2000	325F
COMPUTER BASEBALL	380F
DEEP SPACE	275F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
HACKER	189F
LITTLE COMPUTER	325F
LEADER BOARD	395F
MEAN 18	320F
MINDSHADOW	195F
MUSIC STUDIO	365F
ONE ON ONE	343F
SKY FOX	335F
SEVEN CITIES OF GOLD	245F
SUPER HUEY	340F
THE PAWN	275F
WINTER GAMES	319F

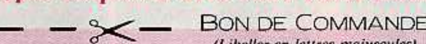
UTILITAIRES	
AEGIS IMAGE	770F
A COPIER	385F
ANALYZE	963F
ANALYTIC ART	674F
CAMBRIDGE LISP	1300F
C. COMPILER	1448F
DB MAN	990F
DIGI VIEW	1900F
DELUXE PAINT	885F
DELUXE VIDEO	890F
DELUXE PRINT	892F
DRAW	1928F
DOOST FORTH	385F
FUTURE SOUND	1687F
GEM	1900F
HIPPO EPROM BURNER	1928F
HIPPO PIXEL	578F
1 MEGA RAM BOARD	7029F
2 MEGA RAM BOARD	8668F
PRO PASCAL	983F
S SEKA	775F
LATTICE C	999F
EIDOLON	964F
LATTICE TEXT UTILITY	723F
LATTICE MAC LIBRARY	964F
MI AMIGA FILE	963F
PROGRAMM TOOL KIT	413F
SUPERBASE PERSONAL	990F
VIP PROFESSIONNEL	1685F
VORPAL UTILITY	316F

PERIPHERIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	75F
QUICKSHOT VII	120F
QUICKSHOT IX	150F
COMPÉTITION PRO 5000	200F
SPEED KING	190F
THE STICK	135F
HOUSSE 464 et 6128	100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	348F
AMDRUM	320F

• *Pour tous les autres titres, nous contacter.*

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue



BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)

ORDINATEUR	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
		TOTAL			
		FRAIS DE PORT			20 F.
		TOTAL			

carte bleue CB — PAYEZ PAR CARTE BLEUE

□□□□.□□□□.□□□□.□□□□

Date d'expiration — / — *Signature :*

à retourner à :

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 — 48 04 71 89

NOM : ____________

Adresse : ____________

____________ *Tél. :* ____________

Mode de règlement : ____________

Chèque □ Mandat-poste □
Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

T-3

SOS AVENTURE

Cuthbert in de cooler : *poke 8925,n*
Ruby Robba : *poke 22014,n*
Shocktrooper : *poke 1705,125 = vies infinies pour être totalement invulnérable appuyer sur P Shift/O et Schift/S.*
Jet set Willy : *appuyer sur M/A/X en même temps puis appuyer sur les flèches pour changer de tableau et ensuite appuyer sur la barre d'espacement pour déplacer Willy.*
Appuyer de nouveau pour valider.
Une question : dans **Trekboer,** *comment faire pour traverser la rivière de lave ? Merci d'avance.*

Anthony

- Dans **King's Quest,** *où trouver les projectiles dans le pays de géants pour les tuer ? Quels sont les noms et que sont les petites croix sous l'arbre au pays des géants, peut-on les prendre ? Quels sont les deux objets qui sont au fond du puits ? Comment faire pour aller au pays des géants sans se faire voler quelque chose par le nain ?*
- Dans **Secret Agent Mission 1 :** *quel est le chemin dans le labyrinthe qui se trouve au fond du puits ?*
- Dans **Captain Goodight :** *y-a-t'il un décodeur quelque part ? Comment arrêter la machine ?*
- Dans **Karatéka :** *que faire devant la princesse Mariko ?*
- Dans **Le crime du parking :** *que faire après avoir écouté la cassette dans la chambre ?*
- Dans **Castle Wolfenstein I :** *que faut-il faire, où trouver les balles ? A quoi sert l'argent et comment s'en servir ?*
- Que faut-il faire dans **Captain Cukoo ?**

Fabrice

Pour Frédéric (n°35), dans **Spiderman,** *pousse l'ascenseur, pour accéder au troisième étage.*
Pour mélanger les fioles il faut être dans le laboratoire du second étage, et faire « mix calcium, with acid ». Quant à moi, je reste bloqué dans les presses. J'ai assommé Electro et le Dr Octopus, je les ai mis sur la balance, ainsi que tous les objets que j'ai pu trouver, mais je n'arrive jamais à avoir 950 pounds de papier pour faire démarrer les presses.
A tous les chasseurs de vampires endurcis dans **Transylvania :** *le deuxième objet pour délivrer le magicien est sa cape qui se trouve cachée dans sa cabane. Pour pouvoir la trouver, il suffit de tirer la corne du cerf. Mais une bonne âme pourra-t-elle me dire comment prendre la bague et comment monter l'échelle dans la chambre ? Dans* **Amazon**, *est-il possible de garder ses cigarettes ? Toutes les indications sur* **Brattacas** *seront les bienvenues.*

Christian

Dans **Amazon :** *le jeu d'aventure sur le C 64 qui pourra me dire comment sauvegarder le jeu en cours de partie. Et en Amazonie comment contacter le NRST avec le mini-ordinateur ! Merci d'avance.*

Franck

Dans **Dragon's lair** *sur Amstrad, dans le premier tableau, il faut tuer les monstres pour pouvoir sauter sur le tableau suivant ; lorsqu'on a sauté sur le second palier et que l'on a les talons au bord du précipice, il ne faut pas donner de coups d'épée au risque d'être déséquilibré. Quand on veut sauter sur le troisième palier, il faut aller le plus au bord possible du deuxième palier, donner un coup de joystick vers la gauche et un autre vers l'avant : Dirck se retrouve alors un pied dans le précipice mais il ne tombe pas. On peut ainsi faire un saut assez long pour aller sur le troisième palier.*
Au second tableau, pour aller sur le disque depuis la passerelle, il faut donner un coup de joystick vers la gauche, vers le haut, deux fois vers le haut, deux fois vers la gauche, puis sauter et se placer au milieu de la plate-forme. Dès que le démon du vent apparait, dirigez-vous vers lui et de droite à gauche et vice-versa tout en avançant vers lui quand il souffle. Une fois arrivé à la deuxième passerelle, avancez jusqu'au bout du disque et sautez. Ensuite, donnez un coup de joystick vers la gauche, vers le haut et continuez ainsi jusqu'à la porte.
Au troisième tableau, quand les crânes arrivent vers vous, il faut sauter en arrière. C'est à partir de là que je suis coincé : la main m'attrape sans que je puisse faire quelque chose. Aidez-moi...
Dans **La geste d'Artillac,** *quand j'essaie d'éviter la flèche en or dans le couloir de l'édifice, soit elle me tue, soit je reste emprisonné dans une trappe. Merci d'avance.*

The IRQ Warrior

Bonjour, pris d'un élan humanitaire, je décide d'aider certains aventuriers qui composent vos lecteurs en répondant aux questions qu'ils se posent et dont je connais la réponse.
Pour Sébastien (n° 38), pour tuer le ringmaster dans **Spiderman** *il faut avant d'entrer dans la pièce fermer les yeux (closes eyes). Puis une fois dans la pièce tourner le bouton (Knob) !*
Pour Thierry (n° 38), dans **Entombed**, *pour la salle de l'oiseau vert il faut se mettre le plus près possible du bord et sauter lorsque l'oiseau lâche son « œuf » et taper dedans avec la tête. Ceci à recommencer six fois.*
Pour Teddy (n° 38), pour entrer dans la maison du gorille il faut le mot de passe (tinplayer) qui se trouve dans le bar en montrant son révolver (show sun) deux fois de suite.
Pour Jean-Pascal (n° 37), dans **Lode runner** *on passe en mode éditor (création de tableau) par un contrôle.*
Pour Christophe (n° 36), dans **Ultima 3** *le nom des runes est donné lorsque l'on regarde l'état d'un personnage (commande Z). Tout les temples se trouvent dans l'île du tourbillon (le temple de vérité n'existe pas !).*
Pour Philippe (n° 38), pour vaincre le faucon il faut lui taper dessus : original ! Franchement tu as des questions.
Bon à moi : pour quelques questions concernant **Bard's tale,** *j'ai fini d'explorer le château mais je n'ai pas pu aller dans certaines cases du niveau 2. Peut-être est ce dû au fait que je n'ai pas pu répondre à la question posée par la « magic mouth » (SVP donnez moi la réponse) et à quoi peut bien servir le « silver square » que l'on trouve à ce niveau ? De même quelle est l'utilité du « dork ring » de la bloodaxe que personne n'est autorisé à prendre. D'avance meci.*
P.S. : j'ai fini **Ultima 3** *et par conséquent n'hésitez pas à me poser des questions dessus.*

Stéphane

Help me ! Dans **Borrowed Time** *comment éviter de se faire tuer au début du jeu ?*
Pour Guillaume (n° 38) : dans **Ghostsbusters,** *il faut prendre dans le début du jeu au tableau n° 2 l'arme appelée « Ghost bait », puis quand le monstre se forme appuyer sur la touche « B ». Cela fera se disloquer le groupe formé par les fantômes, tu gagneras en prime 2 000 $. Bonne chasse !*
Je voudrais que l'on m'aide dans **Tass Times in Tonetown,** *j'ai récolté plusieurs objets, mais je ne sais pas à quoi ils servent. Merci.*

Christophe

Dans **Sram II** *pour CPC 464 (Amstrad), je n'arrive pas à prendre l'objet sur l'étagère de la « boulangère royale », j'ai pris la farine, mais je suis coincé à ce niveau. Pouvez-vous m'aider ?*

Laurent

Dans **The Pawn,** *j'ai quelques problèmes :*
– Comment bouger les rochers ronds ?
– Où se trouve la princesse ?
– Où se procurer autre chose que du Perrier ?
– Comment prendre la lanterne qui est sur le cheval, ainsi que son Magnum ?

Michel

Dans **King Quest I**, *Frédéric (n° 39), entre dans le château et parle au Roi, récupère les objets non précieux (ils pourront être récupérés après avoir trouvé le coffre magique), apprivoise la chêvre (elle adore les carottes), va sur l'île, essaye de répondre au gnôme (qui de toute façon donne la clef qui ouvre la porte de la tour en ruine), bonne chance.*
Dans **King Quest II**, *François (n° 39), lis les inscriptions sur la porte puis retourne au bord de mer, donne le bracelet (trouvé sous le coquillage) à la sirène, monte sur l'hippocampe : « ride seahorse », donne le trident à Neptune (qui te donnera la première clef). Il y a trois portes magiques successives qui ne peuvent être ouvertes une à une qu'après avoir résolu chaque aventure.*
Et pour Fabrice (n° 39), résouds les deux premières aventures (Neptune et Serpent), lis les inscriptions de la troisième porte, va au sud du lac empoisonné, monte dans la barque : « enter boat » (à condition d'avoir revêtu les objets donnés par la grand-mère).
Dans **Farenheit 451**, *Black tiger (n° 39), tape « examine the leaves », « open the grating », d (down), se (sud east), u (up) et tu te trouves sur l'avenue (pas sauvé pour autant mais tu as plus de chances de t'en tirer).*
Dans **Ultima IV**, *Donald (n° 39), mandrake root, nightshade, skull etc., comme tout objet maléfique, ne peuvent être trouvés que par une nuit noire (sans Lune). Pour trouver la « white stone » interroger sloven, pour la « black stone » questionner Merlin, tous deux dans la ville de Cove et pour Iori (n° 39), les pierres se trouvent dans les « Altar rooms » des donjons (autres que celles qui font communiquer les donjons entre eux) :*

Deceite :	*niveau – 7*
Despise :	*niveau – 5*
Hytlothe :	*niveau – 1 (la pierre n'y est plus)*
Dasterd :	*niveau – 7*
Shame :	*niveau – 2*
Covetous :	*niveau – 7*

Se placer à proximité de chaque autel et taper « S » (search).
Les trois parties de clefs sont trouvées en utilisant les pierres dans les « Altar rooms » faisant communiquer les donjons. Placer un des personnages sur l'autel, taper « U » (use), taper « stone » puis quatre couleurs de pierres, chaque autel nécessite une combinaison particulière.
A mon tour de lancer un S.O.S.
Dans **King Quest I :** *quelle est la réponse à la question du gnôme (dans l'île) et comment déplacer la pierre dans la grotte du dragon. Grand merci à celui qui me donnera ces réponses.*



ATARI·ST
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
TAITO
COIN-OP
TAITO
COIN-OP
ARKANOID
Licensed from © Taito Corp. 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software.
imagine
...the name
of the game
GOLDEN
COIN-OP
Hot Shot
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUS
TEL 93 42 71 45